

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Amarylis Pereira Fonseca

**IMPASSES DA RELAÇÃO ENTRE DOCÊNCIA E O LÚDICO: UM ESTUDO DA
METODOLOGIA MIND LAB NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Rio de Janeiro
2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Amarylis Pereira Fonseca

**IMPASSES DA RELAÇÃO ENTRE DOCÊNCIA E O LÚDICO: UM ESTUDO
DA METODOLOGIA MIND LAB NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada por Amarylis Pereira Fonseca à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Professora Doutora Maria Vitória Campos Mamede Maia

Rio de Janeiro
2017

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Amarylis Pereira Fonseca

**IMPASSES DA RELAÇÃO ENTRE DOCÊNCIA E O LÚDICO: UM ESTUDO
DA METODOLOGIA MIND LAB NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da
UFRJ como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em _____, de _____ de 2017.

Banca Examinadora

Orientador (a): Prof^a Dr^a Maria Vitória Campos Mamede Maia

Professor (a) Convidado (a): Prof^o Dr^o Reuber Gerbassi Scofano

Professor (a) Convidado (a): Prof^a Dr^a Regina Céli Oliveira da Cunha

Professor (a) Convidado (a): Prof^o Jonathan Fernandes de Aguiar (CAP - UFRJ)

**Rio de Janeiro
2017**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que contribuíram de maneira direta ou indireta para minha formação e crescimento pessoal, em especial a Deus, aos meus pais, meu irmão, minha vó, meu noivo e a minha querida Kimi, que tiveram papel fundamental ao me apoiarem e impulsionarem a ir em busca dos meus sonhos, mesmo quando tudo parecia nebuloso e eu julgava ser impossível.

AGRADECIMENTO

Agradeço em primeiro lugar a Deus, por ter me sustentado nos momentos mais difíceis, me escutado quando precisava desabafar, por ter me dado forças nos momentos em que fraquejei e principalmente por permitir que eu realizasse mais um sonho em minha vida, apesar de todos os obstáculos que apareceram no decorrer do caminho.

À minha família que fizeram o possível e impossível para que nada viesse me faltar durante a minha trajetória. Aos meus pais que durante anos abdicaram um pouco do seu tempo para me levar e buscar na faculdade, enfrentando muitas vezes o trânsito turbulento do Rio de Janeiro e as enchentes, para que eu pudesse chegar em segurança. A eles que suportaram minhas crises de estresse e não deixaram que eu desanimasse no decorrer do caminho.

À minha vó que sempre vinha com aquele abraço aconchegante e amor sem igual, a minha mãe que foi minha amiga, confidente e companheira em todas as ocasiões, ao meu irmão que não abria mão de uma conversa para me distrair dos momentos desesperadores, ao meu pai por me lembrar diariamente que todo o sacrifício enfrentado valeria a pena. Não podendo esquecer da minha amada e querida Kimi, que suportou comigo as madrugadas a dentro, sempre com um carinho amigo quando eu retornava para casa.

Ao meu noivo por ter paciência de abrir mão de alguns momentos juntos, para que eu pudesse me dedicar à UFRJ, por me ajudar nas atividades acadêmicas e por sempre me lembrar do meu valor.

Às minhas companheiras da turma 2013.1, em especial, Melina Pires, Beatrice Abrahão, Graziela Gomes, Michelly Alves, Laís Gomes e Beatriz Mota, que aceitaram compartilhar e dividir comigo não somente suas histórias, como também suas vidas e aprendizados, onde encontrei amigas sinceras que deixarão saudades, porém ficarão registradas eternamente em nossas memórias.

A todos os docentes da UFRJ que me ajudaram a construir o que eu sou hoje, que me mostraram a importância de amar a sua profissão e ensinar com amor, em especial a minha querida orientadora Maria Vitória Maia, a Vicky, que mergulhou de cabeça comigo nesse trabalho de conclusão de curso, onde muitas vezes parecia impossível, porém Deus nos mostrou que o impossível Ele torna realidade.

Obrigada por trilharem esse caminho junto comigo, me auxiliando e dando forças para que eu não desistisse em meio aos desafios.

RESUMO

O presente trabalho busca analisar as práticas pedagógicas de uma professora prestes a se aposentar em comparação à professora mediadora do Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab diante dos jogos do Programa, e o motivo pelo qual a mesma não utiliza tais jogos em sua docência, apesar de ter tido contato direto com o jogo em conjunto com a professora mediadora do Programa MenteInovadora. Espera-se com esta pesquisa desenvolver um trabalho que auxilie educadores e futuros educadores a compreenderem a importância do lúdico na Educação Infantil por meio dos jogos, em especial os jogos desenvolvidos pela Metodologia Mind Lab do Brasil.

Palavras-chave: Jogos, lúdico, Mind Lab do Brasil, prática pedagógica,

ABSTRACT

The present research seeks to analyze the pedagogical practices of a teacher about to retire in comparison to the mediator teacher of the InnovativeMind Program of Mind in Lab methodology in front of the Games of the Program, and the reason why She doesn't use such games in her teaching, despite of having had direct contact with the game together with the mediating teacher of the InnovativeMind Program. It is hoped that this research will develop a work that will help educators and future educators to understand the importance of playfulness in Child Education through games, especially the games developed by the Mind Lab Methodology of Brazil.

Key words: Games, playful, Mind Lab of Brazil, pedagogical practice.

Sumário

Introdução	8
2- Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab.....	11
2.1- Programa MenteInovadora: o que é e seus objetivos.....	11
2.3- Jogos usados na Educação Infantil	18
2.5- Pesquisas sobre o Programa.....	28
2.6- Bases teóricas do Programa	29
2.7- Professor Mediador.....	30
3 – Metodologia	32
3.1 – Objetivos	32
3.2 - Sujeitos da pesquisa	32
3.3 - Procedimentos da pesquisa	33
3.4 - Instrumentos da pesquisa	38
4 – Análise dos resultados.....	42
4.1 - Análise da observação registrada.....	42
4.2 – Análise da entrevista com as professoras	45
4.4 - Análise do lúdico e docência a partir do Método Mind Lab.....	50
Os jogos e docência – análise das falas das professoras e o Método Mind Lab	53
5 – Considerações finais.....	56
Referências Bibliográficas	58
Anexos.....	60

Sumário de figuras, tabela e gráfico

Gráfico 1 Projeto Pedagógico do Programa Mente Inovadora-Inteligência se aprende.....	15
Figura 1 Referente ao jogo Procurando Dodô.....	19
Figura 2 Referente ao jogo Submarinos	20
Figura 3 Referente ao jogo Sudoku Animal	21
Figura 4 Referente ao jogo Os Animais de Lucas.....	22
Figura 5 Referente ao jogo Salada Grega.....	23
Figura 6 Referente ao jogo Sapinhos	24
Figura 7 Referente ao jogo Hora do Rush.....	25
Figura 8 Referente ao jogo Chickens	26
Figura 9 Referente ao jogo Lobo e Ovelhas.....	27
Tabela 1 Questionário para as professoras	38

Introdução

Esta monografia resultou da análise dos dados levantados por uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso, que tem como ponto inicial a vivência da autora como estagiária de três turmas da Educação Infantil com crianças entre quatro e seis anos de idade, acompanhando a professora regente durante os três anos nos quais participou do cotidiano curricular desta professora e de seus alunos. Nos primeiros dois anos de estágio, a autora teve contato com a Metodologia Mind Lab, no Programa MenteInovadora, assim como com a professora mediadora do Programa e com a professora regente da turma.

Inicialmente o tema escolhido para esta pesquisa adveio da curiosidade e necessidade de informação sobre como os jogos utilizados no programa tiveram impacto direto e indireto sobre os alunos da Educação Infantil e como estes se configuravam dentro do currículo escolar. Partindo de uma pesquisa nas bases de dados da Capes foi descoberto que, além de não haver pesquisas relacionadas à área na qual refere-se esta monografia, apenas foi encontrado artigos relacionados ao Ensino Fundamental e Médio, como por exemplo as pesquisas feitas pelo Instituto INADE. Entretanto, ao ampliar a coleta de dados do estudo aqui delineado, houve uma mudança no sentido da pesquisa, fazendo com que o foco fosse alterado, desviando significativamente o sentido inicial, pois, ao visitar a instituição de ensino no ano de 2017, foi observado que os jogos da Metodologia Mind Lab não estavam sendo inseridos como disciplina da grade curricular da instituição.

Ao entrar em contato com a professora mediadora do Programa, esta informou à autora desta pesquisa que esta poderia estar retirando alguns dos jogos da Educação Infantil para auxiliá-la na defesa de sua monografia, pois havia jogos que, no decorrer do ano letivo, foram empregados como parte dos saberes presentes na Educação Infantil e, atualmente, estão sendo inutilizados e guardados no armário. Desde a exclusão desta disciplina Mind Lab, que a professora da Educação Infantil não utiliza mais os jogos como estratégia de ensino e estes, com o passar do tempo, estavam se deteriorando, pegando poeira, alguns já estavam amassados, outros já se notavam a falta de algumas peças. Com isso, foi percebido o descaso dos professores e da gestão em relação aos jogos que poderiam estar sendo usados como material didático, mas que, por sua vez, não passavam, para esta instituição de entulhos ocupando espaço dentro de um armário

e se alguns dos jogos fossem retirados para depois serem devolvidos, não haveria falta alguma dos mesmos. O ápice para a mudança do foco inicial desta pesquisa adveio do fato de a autora ficar sabendo que a professora regente da Educação Infantil iria reciclar os jogos que outrora foram utilizados como uma técnica de ensino, mas que no momento não passava de um monte de material reciclável.

Ao presenciar esta situação, o objeto da pesquisa e seus objetivos mudaram imediatamente: o foco principal passa a ter um novo conceito e uma nova abordagem, sugerindo um novo tema como ponto principal, surgindo algumas questões e alterando alguns fatos que seriam expostos como centro de abordagem. Algumas das questões levantadas para esta pesquisa foram: O motivo pelo qual a professora regente da turma de Educação Infantil não inseriu em sua docência, no ano de 2017, os jogos do Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab, jogos nos quais a mesma teve contato direto durante estes dois anos em que o programa havia sido implantado; poderia existir alguma resistência ao novo, ou um olhar antigo em relação ao jogo, onde este passa a ser um objeto de diversão ou o não uso desta metodologia seria resultado de a mesma professora, perto de sua aposentadoria, não querer fazer alterações em seu planejamento?

Sendo assim, surgiu o interesse em tentar entender o porquê de não se usar a Metodologia Mind Lab de forma correta, já que os professores receberam a devida preparação para empregá-la dentro de sala de aula. Por que não usar os jogos e o lúdico como ferramenta para o desenvolvimento dos alunos, ao invés de usá-los apenas como passatempo ou uma simples forma de distração para os alunos que precisam de total dedicação por parte dos professores formadores, aptos a exercerem suas funções depois de uma formação continuada?

Os sujeitos desta pesquisa são duas professoras da instituição de ensino particular. Onde serão indicado como sendo uma Professora A, e a outra como Professora B. É importante ressaltar que apesar de as professoras serem docentes da mesma escola, elas apresentam características distintas, que serão apresentadas na metodologia desta pesquisa.

A relevância desta pesquisa para área da educação se inicia pelo fato de haver poucos estudos sobre tal tema, além de poder contribuir para a docência de professores e futuros professores, para que estes possam ver o jogo como estratégia de ensino, que contribui com o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, auxiliando na melhoria

da capacidade de raciocínio por parte dos alunos por meio dos jogos aplicados para tal fim. Pretendeu-se, com esta pesquisa, quebrar o tabu de os jogos serem apenas uma forma de passatempo, uma técnica de distrair os alunos, ou uma estratégia para deixar a turma em silêncio, enquanto os professores voltam suas atenções para outras questões particulares, e resolvem outros assuntos na sala de aula.

Dividimos esta monografia em três capítulos, o Capítulo I é referente ao Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab, apresentando o que é o Programa, como se deu sua criação, metodologia utilizada, os jogos presentes na Educação Infantil, teóricos usados e como o Programa vê o papel do professor mediador. O Capítulo II possui mais detalhes em relação à pesquisa por se aprofundar no assunto e tentar expor de forma clara a metodologia usada, instrumentos utilizados, análise em relação ao procedimento da pesquisa, como a descrição da experiência da autora com o Programa MenteInovadora, a aplicação do questionário que durante o processo foi elaborado pela autora da pesquisa, tabulação dos resultados e análise dos mesmos. No capítulo III terá a triangulação da pesquisa com as observações registradas, entrevista com as professoras e a parte teórica, ressaltando a importância do lúdico na Educação Infantil.

Essa pesquisa se trata de uma metodologia qualitativa, pois segundo Ivenicki.& Canen (2016), não há presença de generalização estatística, e sim um quadro de descrição, percepções que movem as necessidades de promover este tipo de pesquisa. Igualmente de acordo com esses autores este estudo se caracteriza por ser um estudo de caso de cunho etnográfico, onde se analisa um objeto de estudo específico que faz parte do dia a dia de uma determinada instituição, percebendo continuidades e resistências.

2- Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab

2.1- Programa MenteInovadora: o que é e seus objetivos

O Programa MenteInovadora é uma proposta curricular-pedagógica para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas, por meio de jogos de raciocínio, com ênfase na aprendizagem com significado e no papel do professor mediador. Surgiu por meio do Grupo Mind Lab, fundado em 1994, em Israel e, desde então, espalhou-se pelo mundo, foi implementada em mais de 25 países e já atendeu milhões de alunos ao redor do mundo, em países como Austrália, Brasil, China, Espanha, Estados Unidos, Hungria, Itália, Japão e Reino Unido, entre outros.

A Mind Lab atua em Pesquisa e Desenvolvimento de tecnologias educacionais para o desenvolvimento de habilidades e competências e, por meio do Programa MenteInovadora, possui o objetivo de ampliar as potências de aprendizagem de crianças e jovens, preparando-os para os desafios do cotidiano e da vida.

No Brasil, ela foi implementada em 2006, onde sua equipe pedagógica é representada pela Mind Lab Brasil, sendo aplicada inicialmente nas escolas da rede particular do estado de São Paulo. A Mind Lab Brasil realiza encontros para os educadores das escolas que utilizam sua metodologia, além de oferecer uma capacitação e formação continuada para estes. Organizam também anualmente o “Simpósio Internacional de Inteligência se aprende”, as Olimpíadas de Raciocínio, um evento cultural onde participam os alunos de todas as escolas ao redor do mundo que fazem parte do Programa, além de contribuir com as instituições de ensino ao organizar workshops para os pais, entre outros eventos. Uma das principais dificuldades ao chegar no Brasil foi fazer modificações em seu currículo para se adequar com o currículo das escolas brasileiras, onde há a serialização e cada módulo deveria ser ministrado no semestre, com uma aula semanal de 45 a 50 minutos.

O compromisso deste programa é preparar a próxima geração para os complexos desafios do mundo globalizado no qual estão inseridos, experimentando ferramentas educacionais que podem contribuir com a prática pedagógica dos professores, impulsionando os alunos a pensarem e refletirem para assim ajudá-los a potencializar suas habilidades, a agirem com mais respeito ao seu próximo, superarem desafios além de colaborar com sua formação.

Os objetivos do Programa MenteInovadora estão pautados em instigar as habilidades dos alunos, cooperando com o trabalho das instituições de ensino para o crescimento da criança e do jovem para a vida, destacando três pontos como principais: o desenvolvimento da consciência, onde a consciência do processo de raciocínio é vista como primordial para o crescimento pessoal da vida dos alunos, considerando todas as áreas de sua vida, além de explorar as potencialidades do pensar de uma maneira reflexiva. Assim, ao refletirem sobre seu processo de raciocínio, os alunos desenvolvem gradativamente sua autonomia, aumentando suas possibilidades de desenvolver outras formas de pensar sobre si mesmos; o desenvolvimento das habilidades de raciocínio é outro ponto destacado, por dar um destaque crescente nas competências fundamentais de raciocínio, possibilitando o surgimento de uma pluralidade de habilidades, entre elas estratégias para hipóteses e solução de problemas, processo de investigação, tomada de decisões, habilidades verbais, de comunicação e a aceitação do perder ao invés de só existir a alternativa de ganhar; outro ponto é a consolidação de habilidades sociais pois a experiência do jogo funciona como uma relevante ferramenta para o aperfeiçoamento de habilidades sociais, emocionais e éticas, permitindo proporcionar oportunidades de conviver melhor com suas emoções, aprimorar a determinação, persistência e autodisciplina, além de contribuir para o andamento dos trabalhos em grupos, onde um possa aceitar e ouvir a opinião do outro, ao invés de querer apenas suas ideias e escolhas. O último ponto destacado em seu objetivo é a transferência interdisciplinar, onde fazer ligações entre as diferentes áreas de conhecimento é um tópico importante para o processo de aprendizagem.

2.2- Metodologia do Programa

O Programa MenteInovadora é integrado à escola como um todo, sendo aplicado por meio de aulas presenciais e semanais ao longo de todo o ano, com livros didáticos para o aluno e para o professor, CDs interativos, livros para aprofundamento teórico, que contribuem na formação continuada do professor, visando além do suporte para o aluno, o suporte para o professor e a equipe gestora da escola. As aulas trabalham no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas que ajudam os alunos tanto nos desafios da vida cotidiana quanto nas demais disciplinas do currículo escolar: matemática, português, ciências entre outras. As aulas tem início com uma contextualização que antecede a prática dos jogos de raciocínio e culminam com

discussões da aplicabilidade dos aprendizados em situações do cotidiano, a aprendizagem significativa, onde o professor contextualiza a aula com histórias ou atividades curtas que dão significado a temática que será trabalhada; o jogo de raciocínio, onde o professor apresenta um jogo e suas regras, logo após, a mediação da aprendizagem, onde o professor faz a mediação para a construção de estratégias e métodos de raciocínio, trabalho em equipe, processo de decisão, entre outros e por fim a transcendência, onde o professor promove reflexões dos alunos sobre aplicação do que aprenderam em outras situações do cotidiano.

É importante ressaltar que não são aulas de jogo e sim aulas com jogo. O intuito não é formar jogadores, mas contribuir para a formação de pessoas capazes de raciocinar sobre a realidade e sobre si mesmo, para resolver problemas encontrados no dia a dia de forma madura.

No Brasil, sua proposta curricular é adotada nas escolas por meio de uma aula semanal que é regida por um professor específico e pelo professor regente da turma, sobre a supervisão da equipe pedagógica da Mind Lab Brasil. O professor mediador recebe esse nome por ser aquele que passou por treinamentos feitos pela equipe Mind Lab, recebendo orientações acerca dos objetivos a serem obtidos.

Em cada aula, por meio de diversos jogos e atividades, é priorizado o desenvolvimento de diversas habilidades, condizentes com as necessidades de cada faixa etária, entre elas as cognitivas - para resolver problemas, planejar e tomar decisões, estabelecer conclusões lógicas, investigar e compreender problemas, pensar de forma criativa, desenvolver memória, classificação, entre outros; as necessidades emocionais, lidando com emoções, com o ganhar e perder, aprender com o erro, desenvolver autoconfiança, auto avaliação, responsabilidade; as necessidades sociais, como cooperação e colaboração, lidar com regras, trabalhar em equipe, comunicar-se com clareza e coerência, resolver conflitos, atuar em um ambiente de competição sadia, além das necessidades éticas como respeitar, tolerar e viver a diferença.

O Programa MenteInovadora apresenta uma matriz curricular organizada para ser inserida no currículo das escolas, com conteúdos e estímulos adequados a faixa etária de cada aluno. A utilização de jogos de raciocínio como recurso didático cria situações-problema contextualizadas que simulam situações do mundo real. É um recurso didático no qual o aluno se envolve e se abre para a aprendizagem de estratégias e modelos de raciocínio que são os conteúdos da nova disciplina.

O currículo Mind Lab é composto de cursos adequados às faixas etárias. Cada curso é dividido intencionalmente em módulos relacionados a um tema central. Essa organização torna o currículo flexível o suficiente para ser adaptado às necessidades das escolas. Além disso, permite que os alunos utilizem a Metodologia Mind Lab em qualquer idade, sem precisar iniciar o processo desde a Educação Infantil. As habilidades e conceitos necessários para o bom andamento do Programa são os eixos organizadores do currículo.

As crianças aprendem a pensar sobre o próprio pensamento e se apropriam de estratégias não só para jogar melhor, mas como recursos internos para serem utilizados em todas as situações da vida cotidiana.

As habilidades específicas priorizadas em cada etapa da proposta curricular estão harmonizadas com as teorias de desenvolvimento propostas por autores interacionistas como Piaget, Vygotsky e Feuerstein, orientados pelos Parâmetros e Diretrizes Curriculares Nacionais.

Os módulos para Educação Infantil e Ensino Fundamental intencionalmente utilizam-se de jogos de tabuleiro como recurso educacional para promover discussões e momentos de aprendizagem. Já os módulos para o Ensino Médio possuem uma linguagem adaptada ao universo digital em que os jovens estão inseridos, sendo a tecnologia aplicada de forma integrada e complementar a Metodologia Mind Lab, garantindo resultados pedagógicos sustentáveis, de fato como um meio e não um fim.

A Metodologia do Programa MenteInovadora está pautada em três pilares, que permitem uma experiência de aprendizagem para os professores e alunos: jogos de raciocínio, métodos cognitivos e professor mediador. Por meio desta metodologia, as crianças e jovens desenvolvem suas habilidades para criar conexões entre os variados campos do pensamento e da experiência, levando estas relações para seu dia a dia. Assim é importante considerar três fatores: aprender um jogo de raciocínio, aprender os métodos de raciocínio relacionados ao jogo e aplicá-los na vida real.

O processo desta metodologia propõe estabelecer conexões entre os três aspectos citados, por meio de uma mediação do professor em torno do jogo, onde essas conexões se iniciam com o jogar e terminam com a utilização das habilidades em situações do cotidiano. Assim, é possível estabelecer o seguinte gráfico.

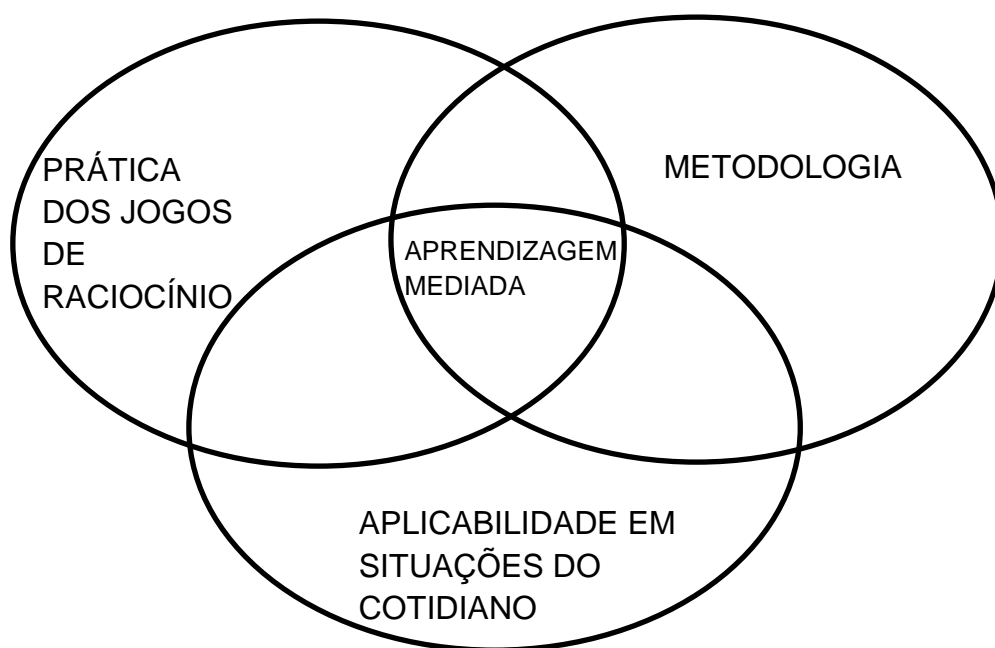


Gráfico 1 Projeto Pedagógico do Programa Mente Inovadora-Inteligência se aprende

A partir do gráfico, podemos identificar o fato de a aprendizagem mediada ser o centro do processo, onde o professor mediador atua como ponto chave para que a prática do jogo, a metodologia utilizada e a aplicação no cotidiano do aluno estejam ligadas. A Metodologia do Programa MenteInovadora permite que os alunos criem alternativas para lidar com os desafios encontrados durante o jogo, como por exemplo, adiar recompensas para conseguir chegar no objetivo desejado, conseguir organizar os recursos para resolver situações-problema, trabalhar em grupo e em cooperação com o seu próximo, além de permitir explorar os elementos que compõe um jogo de raciocínio, como a distribuição e formato do tabuleiro, suas regras, estratégias que deverão ser desenvolvidas durante o jogo. Assim, ressalta a importância do professor mediador para impulsionar que os alunos criem conexões entre as experiências do jogo na sala de aula e o seu cotidiano, aperfeiçoando suas habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas, ao resolver situações problema, estabelecer decisões e conclusões lógicas, investigar, trabalhar em equipe, participar de um ambiente de competição,

conseguir comunicar suas intenções com clareza, lidar com suas emoções, principalmente quando há a perda e saber agir com seu erro e do próximo. As intervenções intencionais na ação pedagógica do professor devem levar em conta alguns fatores, entre eles as condições, atitudes e ações, para que sejam intervenções de qualidade.

Os jogos de raciocínio são recursos pedagógicos que permitem simular situações do cotidiano. Tais jogos são uma ferramenta de educação para colaborar no desenvolvimento de habilidades. Eles criam um ambiente de aprendizagem de caráter empolgante para os alunos, em que eles lidam com desafios cognitivos, emocionais, sociais e éticos, possibilitando a construção de ferramentas para que os alunos consigam lidar com tais desafios. Quando mediados por professores capacitados continuamente, desenvolvem habilidades que transcendem da sala de aula para a vida cotidiana: resolver problemas, tomar decisões, usar a criatividade, cooperar e colaborar, gerenciar recursos, enfrentar o novo. Assim, o Programa MenteInovadora tem como ponto chave a vivência do jogar, pois é por meio dele que os alunos ficam mais motivados e entusiasmados para o processo de aprendizagem.

Os métodos cognitivos estão relacionados às estratégias e aos conceitos construídos durante a prática dos jogos de raciocínio, como: semáforo, detetive, árvore de pensamento, aves migratórias, espelho, entre outros. Esses métodos organizam e ampliam estratégias de pensamento e possibilitam a metacognição, ou seja, a reflexão sobre a própria ação e sobre o próprio pensamento.

Os métodos usados no Programa são apresentados por meio de metáforas, pois segundo seu projeto pedagógico, o uso de metáforas funciona como um recurso que provoca uma relação de semelhança entre o sentido próprio e o sentido figurado, abrindo inúmeras possibilidades de ampliações de sentidos e interpretações. Alguns métodos utilizados são: método da árvore do pensamento, aves migratórias, detetive, semáforo e método da tentativa e erro. Segue abaixo alguns métodos com suas devidas explicações, sendo estes retirados do Projeto Pedagógico da Metodologia Mind Lab.

O método da árvore do pensamento auxilia na tomada de decisões, para que esta seja tomada de forma mais autônoma e consciente. Acontece em três etapas: identificação das opções (onde há a percepção que ao tomar uma decisão ou problemas, existem várias possibilidades), analisando as opções (depois de ter uma noção das possíveis opções, deve-se considerar e analisar as consequências de cada uma delas) e

escolhendo entre as opções (assim que tiver as opções e suas respectivas consequências, chega-se à fase da tomada de decisão). Cabe ao professor mediador ter presença significativa na lista de possibilidades de ações e suas consequências, além de questionar a respeito de possíveis jogadas e propor novos desafios e possibilidades.

O método das aves migratórias contribui para alcançar os objetivos grupais e individuais, utilizando-se do trabalho em equipe, aperfeiçoando o clima de cooperação entre os alunos e o valor de cada um, além do significado da equipe como um conjunto de pessoas reunidas em prol do mesmo objetivo. Suas etapas são: definição de um objetivo grupal, construir uma estrutura conjunta mais adequada para alcançar os objetivos, estar atento às necessidades de cada um e buscar o equilíbrio entre os objetivos grupais e individuais. Cabe ao professor mediador estabelecer um clima de cooperação para alcançar os objetivos estabelecidos, olhar para as necessidades de cada um.

O método do detetive investiga situações-problema por meio de perguntas sistemáticas que constroem e reconstroem hipóteses, estabelecem conexões e busca de soluções. As habilidades priorizadas nesse método são localizar a situação-problema, incentivando a problematização, compreender que uma situação-problema pode ser decomposta em desafios menores, elaborar questionamentos como um recurso para construir hipóteses, elaborar um processo de trabalho orientado para descobrir pistas e produzir informações. Seu objetivo principal é criar uma atitude investigativa, o Professor tem a tarefa de desenvolver um estilo interrogatório, auxiliar na elaboração de perguntas pertinentes ao jogo e no processo de produção de pistas.

O método do semáforo recomenda parar antes de agir, organizar os pensamentos e atuar de forma consciente e com responsabilidade, priorizando algumas habilidades, entre elas controlar a impulsividade, prestar atenção ao entorno, distinguir características relevantes e irrelevantes, fazer escolhas a partir dos dados, elaborar um novo plano diante de mudanças no contexto e atuar de maneira crítica. Possibilita a reflexão de como é possível se posicionar diante de situações do cotidiano. Tal Método é composto por três fases: vermelho - parar e pensar no entorno, amarelo - preparar se para a ação analisando as informações e seu plano de ação, verde - verificação do plano de ação novamente e agir segundo o plano original ou com outra alternativa que foi decidida durante a fase amarela.

O método da tentativa e erro destaca a importância e o valor do erro, onde ele é mostrado para os alunos como uma ponte para a construção do conhecimento, permitindo a oportunidade de se arriscar e errar, além de aprender com o erro. Este método consiste em quatro etapas: tentar cometer o erro, corrigir o erro e tentar novamente, assim o professor- mediador tem como seu foco principal, apresentar para os alunos um ambiente propício para que haja o erro sem risco de punição e risadas por parte da turma, além de incentiva-los a ter novas experiências e perseverança.

2.3- Jogos usados na Educação Infantil

O jogo é um recurso didático privilegiado, pois possibilita viver experiências que representam os desafios da realidade, além de ser empolgante e, assim, criar um maior envolvimento na relação de ensino-aprendizagem. Com isso, achamos necessário incluir neste capítulo os jogos do Programa que são usados na Educação Infantil, com seus respectivos objetivos.

Os jogos são divididos por semestre, os do primeiro semestre estão voltados para a combinação de padrões, administração e análise de dados, são eles: Procurando Dodô, Submarinos, Sudoku Animal e Os Animais de Lucas. Enquanto os jogos do segundo semestre são voltados para as habilidades de pensamento lógico, são eles: Salada Grega, Sapinhos, Hora do Rush, Chickens e o jogo Lobos e Ovelhas. A seguir, serão apresentados os jogos, seus objetivos e regras, para que haja um maior entendimento quando forem abordados em capítulos futuros.



Figura 1 Referente ao jogo Procurando Dodô

Procurando Dodô é um jogo de cartas, composto por cartas com casas e animais e uma carta Dodô. O objetivo deste jogo é descobrir onde a carta Dodô está escondida, sua execução ocorre em grupo, onde um jogador esconde a carta Dodô debaixo de uma das casas com animais, e os outros jogadores tentam descobrir onde está o Dodô por meio de perguntas, utilizando os Métodos do Detetive e Semáforo. As perguntas devem ser feitas do seguinte formato: “Dodô está escondido na casa que tem ...”, e o jogador que escondeu inicialmente o Dodô só pode responder sim ou não. O jogo termina quando um dos jogadores descobre o esconderijo de Dodô, sendo este uma carta de ursinho. Tal jogo busca mostrar a importância de formular perguntas para conseguir uma informação específica, os alunos tem a oportunidade de desenvolver habilidades como reconhecer as características específicas das figuras das cartas, a orientação espacial, além da memória.

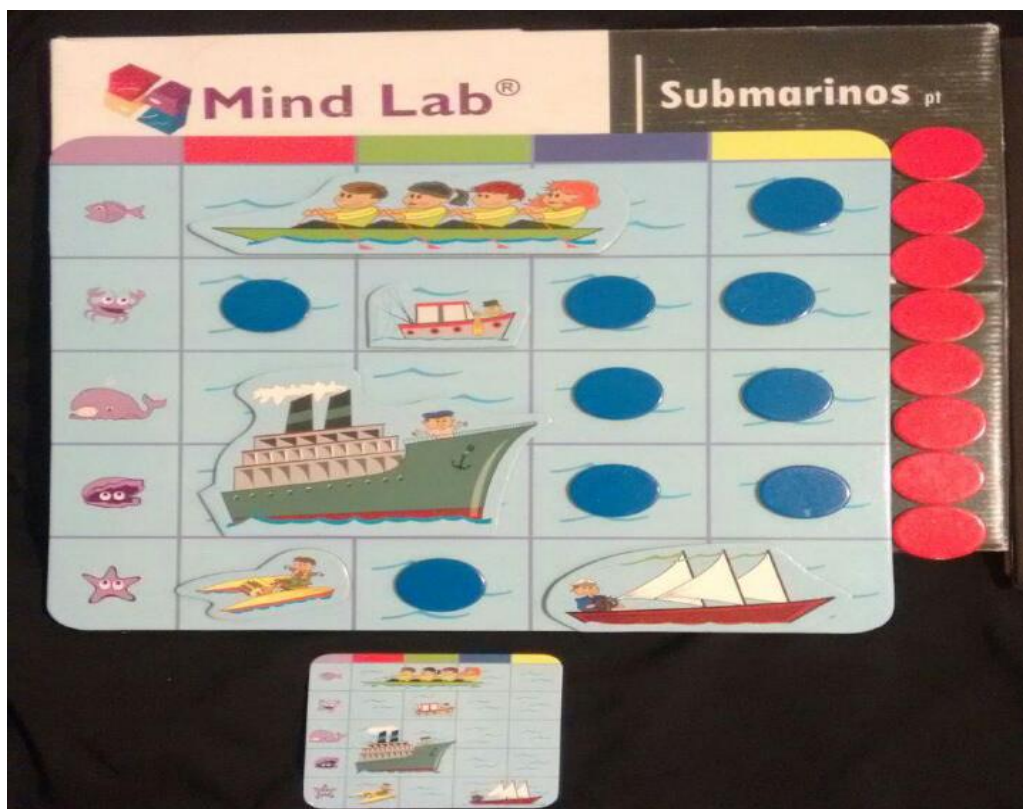


Figura 2 Referente ao jogo Submarinos

No jogo Submarinos os alunos tem a possibilidade de ampliar as noções de linhas, colunas e estudar noções básicas de coordenadas, pensando nos pontos de encontro para encontrarmos a localização das embarcações em alto mar, além de estimular o uso de perguntas para obter informações e dados. O jogo é composto por dois tabuleiros, ambos com tabelas, as linhas possuem criaturas marítimas e as colunas cores primárias, dois conjuntos de peças de embarcações, marcadores azuis e vermelhos, além de cartas-desafios. O objetivo do jogo é ser o primeiro a afundar todas as embarcações do oponente, devendo ser jogado em dupla. Cada jogador recebe um tabuleiro, cinco embarcações, marcadores azuis e vermelhos e uma carta-desafio. Cada jogador faz uma pergunta especifica para seu oponente sobre uma casa na tabela, combinando as linhas com as colunas, como por exemplo: “Tem algo na Baleia Azul?”, se não houver embarcação na casa, o oponente deve avisar e o jogador coloca o marcador azul, se houver é colocado o marcador vermelho. O jogo termina quando o primeiro jogador derrubar todas as embarcações de seu oponente.

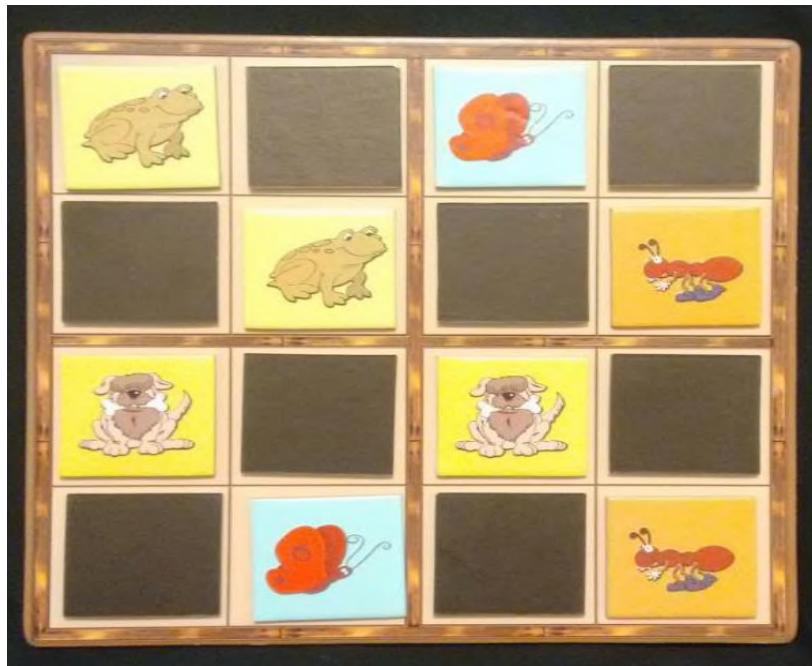


Figura 3 Referente ao jogo Sudoku Animal

Sudoku Animal é um jogo de lógica, em que é aplicado os conhecimentos dos alunos a cerca das linhas e colunas, é explorado as habilidades de comparar, além de considerar uma ou mais fontes de informação ao tomar decisões. O jogo é composto por um tabuleiro e 16 peças, sendo quatro de cada animal: sapo, cachorro, borboleta e formiga, onde uma mesma imagem não pode aparecer duas vezes na mesma linha e na mesma coluna.



Figura 4 Referente ao jogo Os Animais de Lucas

No jogo Os Animais de Lucas é possível refletir sobre o que é permitido fazer, a importância de pensar antes de agir, considerar as regras e as informações, é explorado nos alunos a realização de conexões entre informações pelo sistema de regras, além de estimular os alunos a trabalharem em cooperação e em relação a limitações e restrições. Os componentes do jogo são um caderno-tabuleiro com desafios, além de peças com figuras de cães mansos, cães bravos, gatos, ratos, ossos, peixes e queijos. O objetivo do jogo é organizar no tabuleiro os animais e os alimentos de acordo com as regras e restrições de posicionamento. As regras são de acordo com a escolha de uma carta-desafio, que possui um nível de dificuldade, as peças indicadas na carta-desafio devem ser colocadas nas casas vazias com as seguintes restrições: um gato não pode ficar ao lado de um rato; um cão não pode ficar ao lado de um gato; um cachorro bravo não pode ficar ao lado de qualquer outro cachorro (os outros cães podem ficar lado a lado); um gato não pode ficar ao lado de um peixe; um cachorro não pode ficar ao lado de um osso; um rato não pode ficar ao lado de um queijo. E nas casas das formigas e do touro furioso, além de respeitar as condições anteriores, aparecem outras limitações: nenhuma comida pode ser colocada em cima da casa das formigas e nenhum animal pode ser colocado em cima da casa do touro furioso. Assim, passa para o nível seguinte quando todas as peças são encaixadas no caderno-tabuleiro respeitando as restrições.

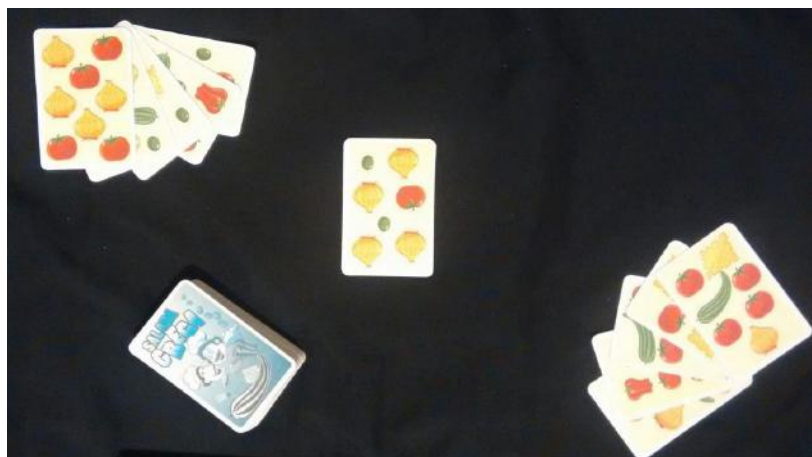


Figura 5 Referente ao jogo Salada Grega

O jogo Salada Grega permite aprofundar noções de quantidade, classificação e ordenação, além de dar ao professor a possibilidade de refletir com a turma a importância de uma alimentação saudável. O jogo é composto por um baralho com cartas que apresentam figuras de alimentos. Seu objetivo é conseguir terminar primeiro as cartas presentes nas mãos do jogador, sua regra consiste em cada jogador receber cinco cartas, o restante das cartas são deixadas empilhadas, viradas para baixo, para dar início a partida, retira-se a primeira carta do monte, o primeiro jogador compara a quantidade e os tipos de alimentos que tem em mãos com a carta retirada, e deve possuir quantidade maior do mesmo alimento presente na carta do baralho, caso o jogador não possua a carta do alimento com a quantidade maior, deve-se pegar uma carta do monte empilhado e passar a vez para o próximo jogador, e assim acontece sucessivamente, jogador por jogador, até acabar as cartas de algum dos jogadores.

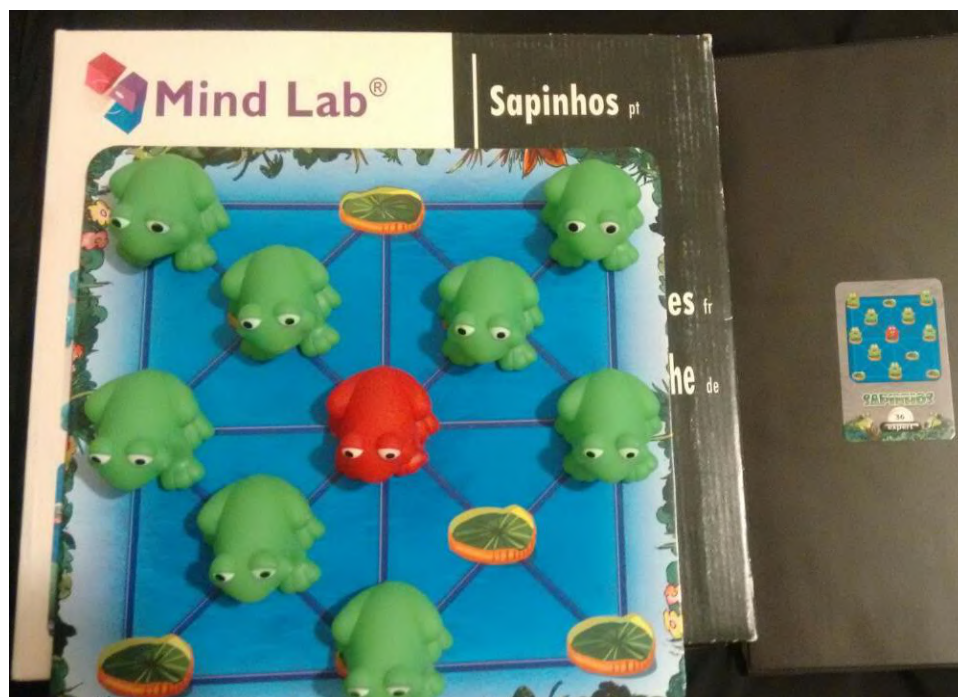


Figura 6 Referente ao jogo Sapinhos

O jogo Sapinhos permite ao professor estimular nos alunos a orientação espacial, ao movimentar os sapos no tabuleiro e explorar conceitos como linha, coluna, diagonal, frente, atrás, direita e esquerda, além de estimulá-los a pensar nos movimentos futuros e suas consequências, além do raciocínio lógico das crianças. Este jogo é composto por um tabuleiro, sapos verdes, sapo vermelho e cartas-desafio. O objetivo do jogo é fazer restar apenas o sapo vermelho no tabuleiro. A regra do jogo consiste em um sapo só poder pular uma vez sobre o sapo vizinho, em linha reta e se houve casa vazia subsequente, e o sapo que for pulado é retirado do tabuleiro, até restar apenas o sapo vermelho.



Figura 7 Referente ao jogo Hora do Rush

Com o jogo Hora do Rush o professor pode mais uma vez, trabalhar com os alunos os conceitos de linha e coluna, com o auxílio das atividades com os carrinhos, além de aprimorar a orientação espacial, ao movimenta-los para frente e para trás e ao posiciona-los no tabuleiro, como também permite ao professor abordar características dos veículos, como cor, forma e tamanho, desenvolvendo nas crianças as tentativas de erro ou acerto. Os componentes do jogo são: um tabuleiro, carrinhos, ônibus, caminhão e cartas-desafio, seu objetivo é os jogadores ou jogador conseguir tirar o carro vermelho do estacionamento. Sua regra consiste em começar com a carta-desafio de número 1 e ir resolvendo os desafios, progressivamente e sequencialmente, onde cada veículo pode mover-se para frente e para trás, na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).



Figura 8 Referente ao jogo Chickens

O jogo Chickens permite a oportunidade de aprimorar as habilidades de perceber características, reconhecer as diferenças e desenvolver estratégias de memorização, possibilitando também a integração e a oportunidade de conviver em equipe de forma lúdica. Os componentes do jogo são: cartas octogonais com figuras, cartas em formato de ovo, duas de cada figura, quatro galinhas em cores diferentes (azul, vermelho, verde e amarelo), com suas respectivas penas. O objetivo do jogo é capturar as penas das galinhas de seus oponentes, o jogo segue em sentido horário, onde cada jogador vira uma das cartas octogonais e verifica se a figura é a mesma da carta do ovo à esquerda, se for a mesmo, o jogador avança uma carta, e como no jogo da memória, o jogador joga novamente, quando o jogador encontra a galinha de outro jogador na frente e acerta a outra figura da mesma carta-ovo, ele pula a galinha de seu oponente e pega sua pena, assim acontece com cada jogador, até alguém conseguir recolher as quatro penas das galinhas.



Figura 1 Referente ao jogo Lobo e Ovelhas

E, por fim, o jogo Lobo e Ovelhas, que permite que o professor estimule os alunos a não agir de maneira impulsiva, utilizar a orientação espacial, identificar as vantagens do trabalho individual e coletivo e as vantagens da cooperação. Ele é composto por um tabuleiro, uma peça de lobo e quatro peças de ovelhas, onde o objetivo do lobo é passar pelas ovelhas ou chegar até o final do tabuleiro, e o objetivo das ovelhas é aprisionar o lobo de maneira que ele não possa se mover. As regras do jogo estão pautadas nos movimentos das peças, onde o lobo pode se mover uma casa por vez em sentido diagonal, tanto para frente como para trás, enquanto as ovelhas podem se mover somente para frente, uma casa na diagonal.

Os jogos citados acima são apresentados aos alunos no decorrer do ano letivo. Cada aluno ganha um Kit composto pelo livro do primeiro semestre, livro do segundo semestre e um exemplar do jogo ‘Lobo e Ovelhas’, para jogar com a família, tais livros possuem atividades que complementam as aulas do professor na sala de aula, além das regras e objetivos de cada jogo, para que possa haver também uma participação da família. O professor, por sua vez, recebe dois livros do professor, um referente a cada semestre do ano letivo, contendo orientações para o trabalho que se pretende desenvolver com os alunos. Nestes livros há todo o processo dos jogos e aulas, aula por aula, incluindo planejamento e atividades, além de abrir possibilidades de ampliação das

situações de ensino e aprendizado, recebendo, também, um livro voltado para a mediação da aprendizagem.

2.5- Pesquisas sobre o Programa

Na frente acadêmica, há estudos científicos sendo feitos para avaliar a aplicação da Metodologia Mind Lab em parceria com diversos institutos de pesquisa e universidades: Instituto INADE(Brasil), Instituto IPRASE(Itália), Universidade Northumbria (Inglaterra), Universidade de Yale (Estados Unidos).

Tanto a experiência em campo quanto os estudos revelam que o contato com a Metodologia Mind Lab promove saltos de aprendizagem no desenvolvimento de habilidades e competências, bem como na proficiência de disciplinas regulares do currículo escolar, como matemática, língua portuguesa e ciências. Além disso, as pesquisas demonstram que os professores participantes do Programa também são impactados positivamente, alegando melhorias nas práticas pedagógicas, maior motivação e integração com a comunidade de educadores. Por fim, os pais também reconhecem a significativa contribuição do Programa no desenvolvimento de seus filhos. Gerando inovação e melhoria dos índices de qualidade de educação para a Instituição de Ensino, melhoria nas práticas pedagógicas, maior motivação e integração com a comunidade de educadores, para os alunos saltos de aprendizagem no desenvolvimento de habilidades para a vida e na proficiência em disciplinas regulares, e para a família um novo campo de integração por meio de atividades complementares, como parte do programa.

Em 1999, a pesquisa foi feita pela Universidade Northumbria, na Inglaterra, com o tema “Impactos dos Métodos Mind Lab para aprimorar a aprendizagem”, sendo realizado por Danny Gendelman. Em 2004, a pesquisa foi feita pela Universidade de Yale, nos Estados Unidos, com a pesquisa de Donald Green sobre “Um currículo que ensina habilidades de raciocínio pode melhorar o desempenho em testes padronizados?” Em 2009, a pesquisa foi feita pelo INADE vendo “Impacto do Projeto MenteInovadora: um estudo em alunos do 5º ano do Ensino Fundamental”. Em 2010 foi realizada outra pesquisa pelo INADE, “A Metodologia do Projeto MenteInovadora no desenvolvimento de habilidades em alunos do 5º ano do Ensino Fundamental: o professor faz a diferença nas demandas do Século XXI.” E mais uma vez, em 2011, foi feito outro estudo pelo

INADE com o tema “Saltos de Aprendizagem: o percurso de uma Metodologia inovadora em Educação”.

As principais conclusões levantadas pelos pesquisadores são que o aprendizado das ferramentas de solução de problemas da Metodologia Mind Lab melhora significativamente as habilidades de pensamento estratégico dos alunos, amplia por meio dos conceitos e estratégias da metodologia as habilidades de linguagem dos alunos, possuem maior êxito ao transferir o conhecimento para novos campos da vida. Além de ser eficaz entre os alunos cujas habilidades de aprendizado são consideradas como fracas, o professor Donald Green, da Universidade de Yale, refere-se metaforicamente à Metodologia como algo que descobre diamantes brutos e os refina.

Tais estudos têm ajudado a Mind Lab a comprovar que todos os alunos, sem exceção, são capazes de evoluir ao aprenderem a aprender, em uma relação de ensino aprendizagem impregnadas de intencionalidade. Entretanto, com todas essas pesquisas, não há nenhuma específica para a Educação Infantil.

2.6- Bases teóricas do Programa

Algumas das suas principais bases teóricas são Reuven Feuerstein (2011), onde o autor postula que a inteligência pode ser modificada por meio de intervenções mediadas, reforça a importância de ensinar a pensar, ao invés de ensinar apenas conteúdos, com a ajuda de um ambiente aberto e mediador, um conceito que tem sido largamente promovido e aplicado na metodologia Mind Lab. Feuerstein (2011) desenvolveu teorias de aprendizagem e das dificuldades de aprendizagem que ampliam o conhecimento e a técnica relacionadas aos aspectos fundamentais de capacidade do indivíduo de aprender a aprender. Outra base deste programa é Paulo Freire(2002) devido ao fato de ele postular a reconstrução crítica do saber como sendo função da escola, em que o professor e estudantes são vistos como seres continuamente aprendentes. Esse aspecto é fundamental para a Metodologia Mind Lab que prioriza a reflexão sobre as experiências vividas em sala de aula, transcendentemente para outros contextos.

2.7- *Professor Mediador*

O Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab dá destaque ao papel do professor em seu Projeto Pedagógico, separando um capítulo para auxiliar como este deve se portar, ressaltando com frequência seu papel como educador e mediador, o passo a passo de como montar seu planejamento, introdução da aula, desenvolvimento e seu desfecho. O anexo 1 – Orientações para o Professor Mediador é um recorte deste passo a passo do Projeto Pedagógico Mind Lab, para que as aulas ocorram de maneira agradável tanto para o aluno quanto para o professor, como também para que os materiais sejam apresentados para a turma de forma que os estimule a ter curiosidade, dando sugestões para que o professor consiga estimulá-los e envolver os jogos em um ar de mistério. Este Programa ressalta, assim, a importância do professor no processo de construção de conhecimento, onde cabe a ele incentivar os alunos a buscarem seu próprio conhecimento, baseado em sua consciência.

Essa ideia parte da teoria de Feuerstein, relatado por Meier & Garcia (2011), onde o professor mediador precisa criar um ambiente que desperte a curiosidade dos alunos, pois não adianta o professor estar disposto a ensinar se o aluno não está disposto a aprender.

A reciprocidade garante o estabelecimento de uma certa cumplicidade: o mediado precisa querer aprender. Assim, a reciprocidade, parte integrante do ‘contrato didático’, é que possibilita a aprendizagem. Se o sujeito não quer aprender, de nada servem os esforços contínuos do professor para auxiliar o aluno a construir o conhecimento. Portanto, a reciprocidade também deve ser um dos objetivos a serem conquistados pelo mediador. Este precisa provocar esta postura em seus alunos. Deve conquistar seus alunos para a vontade de aprender.(p.129)

O Programa visa que o professor mediador deva levar em conta a personalidade dos estudantes para que, se for necessário, este possa inserir em seu plano de aula qualquer dinâmica especial, além de incentivá-lo a estar preparado caso aconteça imprevistos no decorrer da aula. Cabe a ele ser flexível e entender que não há uma fórmula única e perfeita de dar aula que sirva de molde para todos os alunos, de todas as turmas. E acima de tudo, o professor mediador deve estar bem preparado, pois não é uma aula de jogo, e sim uma aula que tem como uma de suas estratégias o jogo. Assim, se bem preparado, o professor consegue dar uma aula de boa qualidade para os alunos, além de aumentar a autoconfiança do docente.

Por meio de material de apoio para o docente é possível observar que o professor está no meio do processo de aprendizagem, não sendo parte de uma educação bancária, onde o professor é o possuidor do saber, aquele que é a fonte do conhecimento e deposita em seus alunos este conhecimento, e o educando é visto como aquele que não possui um saber próprio. Percebe-se que o Programa vê o papel do professor como sendo o oposto, entretanto, pode se encaixar dentro de uma Educação Libertadora, onde Paulo Freire indica que o professor não é mais aquele em que está pautado o conhecimento, e sim aquele que à medida que educa, também é educado, tornando o aluno e o professor como sujeitos do processo do conhecimento. Como cita Paulo Freire no seguinte trecho, vemos que o professor é parte docente do processo de aprendizagem, que auxilia no desenvolvimento cognitivo e social de seus alunos. “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 12).

O Projeto Pedagógico Mind Lab também destaca que o professor deve aplicar os métodos não só em sala de aula, como também em sua própria vida, separando um tempo para um exame introspectivo dos seus atos e desempenho como professor.

Assim, é possível observar que o Programa MenteInovadora da Metodologia Mind Lab é um programa que oferece materiais que servem de suporte tanto para o professor como para o aluno, onde há a utilização de jogos de raciocínio como estratégia didática, auxiliando no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, os professores por sua vez, recebem devido treinamento e suporte continuamente, para que as aulas sejam bem planejadas e apresentadas as turmas, em prol de atingir seus objetivos.

3 – Metodologia

Esta pesquisa aponta um estudo sobre a forma que os jogos e o lúdico do Programa MenteInovadora estão sendo aplicados por uma professora de Educação Infantil durante suas aulas. Com isto, foi realizado um estudo de cunho qualitativo, e uma pesquisa-ação, com a triangulação sendo feita em três técnicas de coleta de dados: entrevista com duas professoras, a regente da turma e a mediadora do Programa, o diário de campo da autora e análises teóricas a respeito do lúdico na Educação Infantil e a teoria Mind Lab. Esta pesquisa acredita poder levar os leitores a fazer conexões entre o caso a ser estudado e outras realidades educacionais, por apresentar generalização naturalística, onde segundo Ivenicki, & Canen, (2016), esse tipo de generalização possibilita que leitores em outras realidades identifiquem pontos em comum com a experiência relatada na pesquisa, e isso só ocorre em pesquisas qualitativas.

O campo de pesquisa se passa em uma escola particular do município de Niterói, nos anos de 2015 a 2017, anos estes em que a autora acompanhou três turmas diferentes com alunos entre quatro e seis anos de idade, uma turma em cada ano, onde tinham em comum a mesma professora regente, e as turmas de 2015 e 2016 tiveram contato com o Programa MenteInovadora.

3.1 – Objetivos

Este trabalho teve como foco uma observação de práticas escolares de uma professora a fim de compreender o motivo pelo qual ela não inseriu os jogos da Metodologia Mind Lab em sua docência no ano de 2017, utilizando os jogos como divertimento para os alunos, enquanto esta resolve problemas particulares ou então os transforma em material reciclável. Assim, esperamos responder a questão principal desta pesquisa: o fato de a professora não utilizar os jogos em sua docência seria um receio ao novo ou uma resistência para alterar seu planejamento?

3.2 - Sujeitos da pesquisa

Este trabalho apresenta dois sujeitos de pesquisa, sendo duas professoras de uma instituição de ensino particular, localizada em uma área de alto padrão econômico de Niterói. Ambas as professoras, apesar de serem docentes na mesma instituição, apresentam características diferenciadas, conforme apontado na introdução desta monografia, que serão apresentadas a seguir.

A professora A é a professora regente da turma. Por estar nessa instituição de ensino desde quando iniciou sua carreira letiva e já estar com idade para se aposentar, ela acaba recebendo regalias da instituição e principalmente da coordenação pedagógica, onde ela pode escolher em qual turma irá ficar no ano seguinte, opção que nenhum outro docente da Educação Infantil recebe, e esta escolhe apenas as turmas de 5-6 anos por esta já ser mais autônoma. Não tem uma metodologia específica para lidar com as turmas, utiliza o método que julga necessário e, na maioria das vezes, o seu planejamento é o mesmo do ano anterior, incluindo os projetos de final de ano e as atividades dos alunos.

A Professora B foi a professora mediadora do Programa MenteInovadora nos anos de 2015 a 2016, tendo contato com a turma uma vez por semana, em um período de 45 a 50 minutos, onde os encontros ocorriam somente no turno da manhã. Ela é docente da instituição de ensino há cinco anos, é de classe média, e atualmente, no ano de 2017, é professora regente da instituição, com a turma de crianças de idade entre três e quatro anos. A mesma possui dez anos de docência e trabalha em duas instituições de ensino distintas, ambas privadas. Utiliza em sua metodologia na sala de aula jogos e brincadeiras, seu planejamento é diferenciado para cada turma, tendo atividades diferentes e inovadoras a cada ano na Educação Infantil.

3.3 - Procedimentos da pesquisa

Nesta instituição de ensino, acompanhei três turmas diferentes, em anos consecutivos. As crianças tinham idade entre cinco e seis anos, e o que as três tinham em comum era a professora regente. Eu atuava na teoria como estagiária, porém na prática, exercia a função de professora de apoio e, por vezes, como professora regente, pois a professora que acompanhava, por ter muitos anos nesta instituição, tinha algumas regalias, entre elas ficar fora das aulas das disciplinas eletivas, onde eu acabava atuando em conjunto com a professora da disciplina eletiva.

Serão relatadas as aulas da disciplina eletiva do Mind Lab em que a professora regente deveria acompanhar as aulas e atuar em conjunto com a professora mediadora do projeto para que os jogos e a sua metodologia pudessem ir além dos quarenta e cinco ou cinquenta minutos das aulas, e igualmente pudessem ser incorporados pela professora regente em sua docência.

Logo quando iniciei o estágio, em 2015, fui convidada para participar do treinamento oferecido pela Mind Lab para os professores. No treinamento estavam presentes todos os professores da instituição, divididos por segmentos. Fiquei junto com os professores da Educação Infantil, onde foi explicado cada jogo, seus objetivos e como usá-los para além da disciplina inserida no currículo da escola. Percebi que algumas professoras ficaram empolgadas e esboçaram curiosidade com a novidade, outras saíam constantemente da sala, reclamando por terem voltado antes de suas férias acabarem para participar do treinamento. Ao perceber o descaso de algumas professoras ao se ausentarem continuamente do treinamento, fiquei realmente incomodada com tamanha falta de consideração com a equipe ali presente. Para minha surpresa, ao me levarem até a turma onde ficaria, encontrei justamente uma das professoras que saía ao longo do treinamento.

Durante as aulas da Mind Lab, a professora regente da turma se ausentava da sala de aula e deixava a professora mediadora sozinha com a turma, me pedindo para auxiliar a mesma. Tal cena ocorreu durante os dois anos em que o Programa fez parte do currículo escolar. No ano de 2016, a coordenação pedagógica convocou uma reunião com os professores da Educação Infantil, para que estes participassem em conjunto com a professora mediadora do Programa. Porém, tal reunião não mudou a atitude delas, pelo contrário, quando esta via que o coordenador pedagógico estava caminhando em direção às salas da Educação Infantil para verificar o andamento das aulas da Mind Lab, a professora com a qual estagiava retornava para sua sala de aula e, quando o coordenador ia embora, ela voltava para o que estava fazendo anteriormente, fora de sua sala.

A respeito da minha participação nas aulas da Mind Lab, foi uma experiência encantadora, sendo eu impactada pelo Programa. Os alunos esperavam a semana inteira pela aula da Mind Lab, e participavam ativamente de todas as atividades, ouviam a professora mediadora e tiravam suas dúvidas. No início, houve questões no quesito de trabalho em grupo, pois os alunos tinham muita dificuldade em perceber que as decisões tinham que ser tomadas em conjunto. Ao perceber tal dificuldade, a professora mediadora do Programa trabalhava mais essa questão, porém como a professora regente não estava presente, não havia uma continuação desse trabalho, fazendo com que os resultados demorassem um tempo maior para serem percebidos por serem desenvolvidos apenas nessa aula específica que ocorria uma vez por semana.

Ao acompanhar as turmas que tiveram o contato com o Programa, foi possível notar um desenvolvimento por parte dos alunos em todas as áreas, desde o cognitivo, social e emocional. Por mais que eles tivessem apenas idade entre 5 e 6 anos, eles conseguiam levar os conceitos e métodos aprendidos por meio dos jogos para o seu cotidiano. Como exemplo cito um dia onde a turma estava fazendo uma atividade de operações matemáticas envolvendo adição e um aluno, ao ver que seu amigo chegou no resultado errado, falou para este usar o método do semáforo, onde tinha que parar, pensar e depois agir; em outras ocasiões, como durante a contação de histórias, eles citavam o método do detetive, fazendo perguntas a professora regente referente a vários detalhes da história, que muitas vezes passavam despercebidas por eles antes de terem contato com os Métodos da Mind Lab.

No decorrer dos dois anos que tive contato com o Programa, as crianças começaram a entender melhor o uso das regras, tanto em jogos, como em outras situações de seu cotidiano e disciplinas; houve uma diminuição do número de brigas nas turmas, eles começaram a escutar o outro e respeitar suas opiniões. Isto foi particularmente percebido nos desentendimentos no jogo de futebol dos meninos e nas aulas de Educação Física, onde o comportamento agressivo diminuiu consideravelmente. Outro ponto surpreendente foi ver as crianças, na metade do ano, conseguindo jogar jogos de tabuleiro complexos, como dama e xadrez e, ao jogar, conseguiam planejar estratégias e pensavam em jogadas futuras.

No início do ano de 2017, foi informado que a disciplina da Mind Lab sairia do curricular escolar, porém os jogos seriam mantidos na escola e ficariam disponíveis para os professores usarem livremente durante suas aulas, pois após dois anos acompanhando a professora mediadora do Programa, os professores regentes já estavam aptos a fazerem uso dos jogos sem auxílio de alguém para ensinar o passo a passo, e qualquer dúvida, poderiam utilizar o material de apoio específico para os professores, disponibilizados pela equipe da Mind Lab.

A turma de 2017 começou o ano letivo e, desde o início do ano, a professora regente da turma não utilizou nenhum método do Programa e nem fez uso de nenhum dos jogos. Houve uma semana em que tive que assumir a turma, pelo fato de a professora regente ter que se ausentar por um certo período de tempo, por conta de uma de suas questões particulares, já citadas anteriormente. Assumi a turma e peguei os jogos que estavam guardados em um armário da sala dos professores, inclusive, alguns

já estavam amassados, pois os jogos voltados para as crianças da faixa etária da turma não eram usados. Levei os jogos para a turma, arrumei-os do jeito que acompanhei nas aulas da Mind Lab nos anos anteriores, e quando os alunos voltaram do recreio, se depararam com a sala cheia de jogos de tabuleiro. Eles ficaram surpresos, pois nunca tinham tido contato com os jogos. Deixei as crianças livres para escolherem quais jogos gostariam de experimentar primeiramente, à medida que foram se organizando, fui explicando as regras, como fazia as jogadas e explicando os métodos que aprendi na formação continuada, como os métodos do semáforo, detetive, entre outros métodos já mencionados anteriormente. A experiência foi enriquecedora, as crianças além de se divertirem, começaram a questionar os movimentos dos outros amigos, em alguns grupos houve brigas, em outros teve uma determinada dificuldade para entender as regras, em outros a dificuldade foi lidar com o fator da perda, entretanto, esses contratempos já eram esperados, pois no primeiro contato em anos anteriores aconteceram situações parecidas com estas. Ao acabar meu horário de estágio, fui embora e levei anotações a respeito dos alunos e como podia melhorar futuramente, caso houvesse outra oportunidade.

Quando a professora regente da turma retornou para a escola, passei o planejamento que havia feito com a turma. Esta, no mesmo momento, foi perguntar a professora vizinha como a turma se comportou e, quando ela soube que a turma se comportou bem, me falou a seguinte frase:

“Que bom saber que a turma reagiu bem com os jogos que você trouxe, semana que vem terei que organizar alguns assuntos a respeito do conselho de classe e reunião de pais, e preciso que você use os jogos novamente para manter a turma ocupada e em silêncio”. (trecho retirado do Diário de Campo, 2017)

Assim, me preparei e fiz o planejamento baseado nas orientações dadas ao professor pela Mind Lab para estimular o desenvolvimento das habilidades dos alunos, a partir de suas dificuldades. Os trechos a seguir do Projeto Pedagógico Mind Lab mostram como trabalhar com uma turma heterogênea, parecida com a turma de 2017, que era composta por 23 alunos. Entretanto, a turma era muito agitada, não respeitava os professores das disciplinas eletivas, além de ser uma turma marcada por brigas e falta de respeito.

Ao trabalhar com uma turma heterogênea, é aconselhável dividir as atividades em pequenos grupos de estudantes e estimular a mediação em pares. Assim, se algum estudante não estiver interessado em participar, você pode tentar alternativas para lidar com a situação. Prepare com antecedência

os tipos e a quantidade de acessórios necessários para a aula. Confira se você possui todo este equipamento e se todos os kits estão completos e acessíveis. Antes da aula, organize os jogos para que os estudantes não percam tempo arrumando cada um. Assegure-se de que todos os jogos estejam em perfeitas condições. Se o material estiver em ordem, os estudantes tratarão o jogo com mais respeito. (Projeto Pedagógico Mind Lab, p.43)

Na semana seguinte, a professora regente pediu para que eu assumisse a turma, ao perceber que as crianças se comportavam bem ao entrar em contato com os jogos e a Metodologia do Programa. Ao invés de ela fazer uso dessa ferramenta para desenvolver outras atividades com a turma, ela pedia para que eu assumisse com os jogos sempre que precisava se ausentar da turma para preparar as fichas dos alunos para o conselho de classe, para a reunião dos pais ou quando ela queria ir bater papo com as professoras das outras turmas.

O resultado começou a aparecer durante o primeiro semestre, a turma, que antes era muito agitada e tinha brigas constantes, começou a parar e pensar antes de tomar qualquer decisão, as brigas diminuíram significativamente e, no final do primeiro semestre, saí do estágio por conta da distância da minha residência.

Quando iniciei as pesquisas de campo para este trabalho, surgiu a seguinte surpresa: a auxiliar de educação que estava presente na turma desta professora relatou que os alunos começaram a pedir os jogos novamente e a professora regente pegava alguns jogos e era um desespero, ela não sabia as regras e a auxiliar tinha que intervir nas brigas que surgiam. Foi relatado que alguns jogos foram impedidos de entrar na sala pela professora devido às brigas que surgiam. E para a minha maior surpresa, como a professora regente não conseguiu dar conta dos jogos, que só eram usados por ela como ferramenta de distração dos alunos, ela criou um projeto de reciclagem, em que os jogos do Programa MenteInovadora seriam reciclados pelos alunos e transformados em outros objetos ou jogos.

Como já apontado na introdução dessa monografia, esse ponto foi o estímulo para esta pesquisa. Fiz uma pesquisa mais a fundo sobre a teoria do Programa MenteInovadora, quais os jogos são usados na Educação Infantil e o papel do professor mediador no decorrer do Programa. Os instrumentos de pesquisa construídos por mim para a coleta de dados foram um questionário para a professora regente da turma e para a professora mediadora do Programa. O questionário foi aplicado com ambas as professoras, onde as respostas das mesmas foram salvas em arquivo de áudio para eventuais consultas e transcrições e, também para que as respostas pudessem ser

transcritas exatamente na forma em que foram ditas. A tabulação dos resultados e a análise dos mesmos foi feita por meio da análise de conteúdo temática de Bardin (1977).

As questões de ambos questionários possuíam, cada uma, um objetivo para o levantamento dos dados que dariam material para a consecução da pesquisa desta monografia

Você percebeu alguma diferença entre os alunos de 4 a 6 anos expostos à Metodologia Mind Lab e aqueles que não tiveram contato com a mesma?	Questionamento feito para gerar nas professoras o pensamento em relação ao impacto dos jogos nos alunos como ferramenta de desenvolvimento dos alunos.
Onde ficaram os jogos após a retirada do programa?	Tal pergunta é para comprovar o motivo da modificação do objetivo e sujeitos da pesquisa.
Os jogos foram incorporados no cotidiano da sala de aula?	Questionamento feito para buscar informações sobre um dos tópicos do nosso objetivo, em prol de saber se os jogos estão sendo ou não usados pela professora regente como forma de passatempo ou distração para os alunos, como foi suposto pela autora.
Essa metodologia teve algum impacto para sua docência e forma de dar aula?	Indagação referente a buscar informações em relação ao motivo pelo qual a professora regente não está utilizando a Metodologia Mind Lab da forma correta.
Qual sua opinião sobre incorporar no currículo da escola uma disciplina que os jogos de raciocínio com crianças de 4-5-6 anos?	Pergunta referente ao um dos tópicos do objetivo da pesquisa que está relacionado quanto ao conceito que a professora regente tem a respeito do jogos na Educação Infantil.

Tabela 1 Questionário para as professoras

3.4 - Instrumentos da pesquisa

Os instrumentos da pesquisa, como já citados anteriormente se deu a partir de uma entrevista aplicada com as duas professoras, as observações registradas no diário de campo da autora e análise das teorias acerca do lúdico na Educação Infantil, além do material do Programa MenteInovadora.

3.5 - Resultados da pesquisa

Tendo em vista o que foi descrito até este momento nessa monografia, com base nas observações registradas da autora, é possível notar diferença entre o planejamento das professoras, permitindo perceber o fato de a professora regente acompanhada

possuir técnicas na sua docência que destoam das orientações feitas pela Equipe Mind Lab. É importante ressaltar que tais resultados são os iniciais, resultados aqueles que foram possíveis se chegar utilizando-se os registros do diário de campo da autora, não apresentando neste subitem a resposta e análise do questionário realizado com as professoras, pois este será o assunto do próximo capítulo desta pesquisa. Assim, serão levantados alguns resultados iniciais de cada professora, seguido de um tópico que analisa os mesmos.

- Professora A (Professora Regente da Turma)

Como já citado, a professora A é a professora regente das turmas que a autora desta monografia acompanhou durante três anos, onde foi registrado em seu diário de campo questões observadas da prática desta docente, incluindo como era andamento das aulas e metodologia usada.

Com isso, foi possível observar que seu planejamento, diferente de como cita Corsino (2009) no trecho abaixo, não é pensado no aluno e nas suas particularidades, mas sim no método e ferramentas que deram certo nas turmas anteriores, e dará certo com essa turma também, fazendo com que os planejamentos fossem os mesmos nos três anos, incluindo os projetos de final de ano.

“As crianças são o ponto de partida do trabalho e que a educação é uma possibilidade de ampliação de suas experiências (...). A aprendizagem é a possibilidade de atribuir sentido às suas experiências. Planejar inclui escutar a criança para poder desenhar uma ação que amplie as suas possibilidades de produzir significados.” (CORSINO, 2009. p. 117)

A professora, para dar uma inovada em suas práticas, sem modificar seu planejamento, mudou o projeto dos brinquedos com material reciclável onde, ao invés de os alunos levarem materiais recicláveis, como nos anos anteriores para fazerem os brinquedos e jogos, seriam usados os jogos que deveriam estar sendo utilizados da Metodologia Mind Lab para reciclar.

Com isso, pode-se levantar a hipótese que o planejamento das aulas desta professora, ao invés de partir das necessidades dos alunos, parte do que é mais prático e propício para ela. Ao contrário do que o trecho do conteúdo da Mind Lab abaixo orienta.

Planejar aulas é uma arte. Esteja ciente de alguns pontos-chave no processo de planejamento: a estrutura da aula (sequência e tempos), seus objetivos, meios e acessórios, a adequação do assunto. Primeiramente, faça um rascunho da estrutura básica da aula e tempo estimado de cada parte. Isto fará com que você considere maneiras de adaptar a aula para se ajustar às

necessidades dos estudantes de uma turma específica. Em segundo lugar, repasse mentalmente a aula e faça a você mesmo uma série de perguntas: os meios e acessórios dão suporte aos objetivos da aula? O efeito desejado será atingido? O assunto é adequado para a idade deste grupo específico de estudantes? Os acessórios são interessantes e atrativos? (Projeto Pedagógico Mind Lab. p.42)

O trecho citado acima e o Diário de Campo permitem perceber que as orientações dadas para a execução dos jogos e das aulas não estão sendo postas em prática pela professora, as características dos estudantes não estão sendo levadas em consideração e nem tão pouco há uma flexibilidade no currículo para se ajustar as turmas, pelo contrário, ela usa uma única fórmula para todas as turmas, onde os jogos da Metodologia Mind Lab aparecem apenas como um simples jogo para diversão e passatempo dos alunos, sem ser levado em conta o quanto tais jogos podem ajudar cada criança a se desenvolver e superar seus próprios obstáculos e desafios.

Por ter privilégios na instituição, seu planejamento não é questionado, nem tão pouco o fato de os jogos não estarem sendo usados como ferramenta para o desenvolvimento dos alunos, como foi proposto pela coordenação pedagógica. Aparentemente, os jogos não são utilizados pela professora, não por falta de informação sobre o funcionamento das aulas ou regras dos jogos, mas suponho que seja para não ter de fazer modificações em seu planejamento que a façam sair de sua própria rotina. O registro do Diário de Campo da autora e o trecho do Projeto Pedagógico apontam confirmam essa análise.

“Hoje me foi pedido pela professora que assumisse a turma e desse os jogos da Mind Lab para que eles ficassem distraídos e quietos enquanto ela modificava as datas das fichas de atividades que iria ser dada para a turma. Todavia, ela ficou durante bastante tempo no celular e logo após ficou conversando com as professoras vizinhas. O que mais me incomodou foi ela ter chego na sala de aula e falado: Amarylis, não precisava ter pego todos os jogos, irá ficar difícil de guardar e irá levar muito tempo, era só para eles brincarem.” (Registro do Diário de Campo, 2017)

Para aprimorar a sua proficiência como mediador da Metodologia Mind Lab, você precisa adquirir grande experiência com os jogos. Aprender os jogos de maneira aprofundada exige bastante tempo e energia. Jogue a maior variedade de jogos possível. Jogue contra o computador, com os amigos, familiares, na Internet, etc. Quanto mais você jogar, mais crescerá a sua confiança, sua habilidade com os jogos e sua compreensão do Programa. Quanto mais um professor jogar, mais dominará os jogos e a metodologia.” (Projeto Pedagógico Mind Lab. p.41)

- Professora B (Professora mediadora do Projeto)

Por meio do que foi observado em relação à prática desta professora, sua docência e planejamento, ambos são voltados para os alunos, modificando seu planejamento à medida que a turma tem suas necessidades, apesar de os jogos serem os mesmos, o planejamento com as turmas era diferente. Essa conduta está de acordo com a orientação do Projeto Pedagógico Mind Lab.

Mesmo os assuntos mais óbvios e básicos devem ser adaptados a cada turma. Quanto mais familiarizado você estiver com o Programa de uma forma mais ampla e com as especificidades de cada turma de estudantes, maior será sua habilidade de adaptar satisfatoriamente o currículo às necessidades do grupo. Analise o modo que uma aula específica se desdobrou e se desenvolveu e isso dirá muito a respeito da natureza e das características dos seus estudantes. A personalidade única de cada estudante deve ser levada em conta no plano de aula e suas qualidades devem ser consideradas ao planejar quaisquer dinâmicas especiais, mas, acima de tudo, esteja preparado para lidar com imprevistos durante a aula. Exercite a flexibilidade e esteja ciente de que não há uma fórmula única e perfeita que sirva para todas as turmas. Leitura do grupo. Manutenção do foco, mas com flexibilidade. (Projeto Pedagógico Mind Lab. p.42)

Após o término do projeto, apesar de não estar mais como professora mediadora dos alunos de idade entre quatro e seis anos e sim como regente de uma turma com crianças de idade de três anos, ela continua usando os métodos do Programa MenteInovadora e aplicando conforme a realidade e as necessidades da turma.

Apesar de os jogos não serem próprios para a idade de seus alunos, ela consegue levar a Metodologia Mind Lab para dentro de sua docência, modificando as regras dos jogos, e fazendo as mudanças necessárias para que se encaixem na realidade de seus alunos, por compreender o papel do professor, como sendo um mediador, como cita Meier & Garcia (2011).

Assim, o professor consciente de sua responsabilidade na interação com seus alunos, poderá intencionalmente valorizar as diferenças individuais como características necessárias para que cada um construa saudavelmente seu processo de individuação. Deverá evitar quaisquer atitudes que possam ter caráter discriminatório ou ainda, massificador, que não considera o indivíduo por si só, mas o grupo deles, a sala toda.” (p. 152)

4 – Análise dos resultados

4.1 - Análise das observações registradas

O diário de campo da autora contém os registros dos três anos em que acompanhou a professora A em suas práticas, sendo voltados em relação as aulas do Projeto MenteInovadora no cotidiano das turmas e das professoras. Há registros das aulas por meio de fotos, entretanto não utilizaremos as mesmas como análise a fim de preservar a identidade das crianças e da instituição de ensino, porém será usado para a análise a imagem dos jogos do Programa.

No diário de campo de 2015 há os relatos iniciais do Projeto, pois foi nesse ano que o mesmo foi inserido na grade curricular da instituição de ensino, com a presença dos jogos uma vez na semana, com uma boa aceitação por parte dos alunos e seus responsáveis da turma de 2015, além da empolgação da professora regente com a ideia, pois segundo o registro abaixo do Diário de Campo, tais jogos poderiam ajuda-la a melhorar as suas aulas. O trecho a seguir faz parte da conversa feita em sala de aula entre a professora regente e a professora mediadora do Programa, durante o primeiro contato das crianças com os jogos e a professora mediadora.

“Bem interessante esse Programa com jogos, aqui na Educação Infantil vai ser ótimo, além do mais para eles que estão em processo de alfabetização, o lúdico auxilia no processo da aprendizagem. Essa aula é boa até mesmo para mim, que aprendo umas coisinhas para fazer em outros momentos com eles, criança dessa idade gosta muito de jogos.” (Diário de Campo, 2015)

Ao analisar o trecho acima, é surpreendente observar a mudança de pensamento e atitude da Professora Regente diante das aulas da Mind Lab e com a professora mediadora, pois durante o ano de 2015, a Professora Mediadora várias vezes falava em sala que iria esperar a Professora Regente da turma retornar à sala que emprestar um jogo e trabalhar com a turma durante a semana. Entretanto, a Professora Regente que outrora indicava que gostaria de utilizar os jogos como ferramenta para suas aulas, pegava o jogo e o deixava guardado debaixo de sua mesa durante a semana, e quando a professora mediadora retornava na semana seguinte com a expectativa de saber como foi o decorrer do jogo e a experiência obtida, era informado que o jogo não tinha sido utilizado por falta de tempo, pois os alunos estavam ocupados colocando em dias as atividades e leituras atrasadas.

Esse fato ocorreu durante quase todo o ano de 2015, a professora mediadora oferecia vários jogos para serem usados pela turma no decorrer da semana, entre eles os

jogos: Os Animais de Lucas, Submarino, Procurando Dodô, Lobos e Ovelhas, porém nenhum deles foi utilizado pela professora regente, fazendo com que a professora do Programa interrompesse a tentativa de fazer pontes entre a Metodologia Mind Lab e as aulas rotineiras da turma.

O ano de 2016 foi o último ano em que o Programa MenteInovadora seria incorporado no currículo da escola e teria a mediação de uma professora em conjunto com a professora regente da turma, pois no ano seguinte as professoras regentes após acompanharem dois anos da prática dessa Metodologia em sala de aula, ficariam livres para utilizarem os jogos e métodos em sua docência, todavia, os jogos deveriam ser incorporados por elas em suas aulas.

A turma acompanhada neste ano já tinha tido uma experiência anteriormente com o Programa, logo já estavam adaptados e não estranharam o fato de ter uma disciplina com jogos na escola, pelo contrário, ficavam ansiosos para chegar o dia da aula da Mind Lab, porém o que piorou foi a ligação entre as professoras, a professora regente da turma esperava a professora mediadora chegar em sala e falava a seguinte frase: “- Crianças, a Professora B chegou, obedeçam a ela e à estagiária, eu volto assim que acabar a aula.”. E assim aconteceu durante o ano todo, a Coordenação Pedagógica da Escola proibiu que as professoras regentes se ausentassem das aulas da Mind Lab, por esta ser uma disciplina da professora regente em contato com a professora mediadora. Mesmo após essa ordem a Professora Regente da turma continuava saindo da sala e quando alguém da Coordenação aparecia para supervisionar o andamento das aulas, esta retornava as pressas para a sala.

As aulas, no decorrer do ano, foram uma parceria entre a Professora Mediadora e a estagiária, pois a auxiliar de Educação que ficava em sala tirava seu horário de almoço nesse período. O que era desenvolvido nas aulas da Mind Lab, erroneamente, não tinha conexão com as aulas da turma, não havia uma continuação durante a semana, durante várias vezes a Professora do Programa repetia que se tal aspecto fosse desenvolvido no decorrer da semana com a turma, o retorno seria mais rápido e produtivo para os alunos e até mesmo para a docência de ambas as professoras.

Quanto ao desenvolvimento das crianças com os jogos, tanto a turma de 2015 quanto a turma de 2016 obtiveram um desenvolvimento diferente dos alunos de 2017, que não tiveram contato com a Metodologia, a capacidade de concentração, de pensamento futuro, de raciocínio lógico e matemático eram significativos, as turmas de

2015 e 2016 na metade do ano conseguiam jogar jogos de raciocínio que precisavam de extrema concentração e uso da lógica, como os jogos de dama e xadrez, as brigas diminuíram drasticamente, pois a professora mediadora trabalhava arduamente com os jogos a questão da perda e do ganho, a escuta pela a opinião alheia e a aceitação de outra opinião além da sua, isso possibilitou uma maior união entre os alunos das turmas e o trabalho em grupo.

No ano de 2017, a turma acompanhada tinha sua marca registrada em relação a brigas, agitação e desobediência. Esse foi o ano em que a professora regente da turma teria que usar os jogos da Metodologia Mind Lab com a turma, contudo isso não aconteceu. Por inúmeras vezes a professora reclamava em relação à agitação da turma, o fato de eles não conseguirem se concentrar em atividades e principalmente na leitura, características que a outra turma conseguia dominar.

Com a ausência da professora regente, a autora assumiu a turma e começou a usar os jogos da Metodologia Mind Lab com a turma. Ao saber do ocorrido, a professora regente da turma começou a pedir que a autora, que era a estagiária da turma, assumisse e usasse os jogos da Mind Lab enquanto ela estaria resolvendo assuntos da turma, porém, na realidade, esta ficava em outras salas conversando com as professoras ou no celular. Quando chegava a época do conselho de classe e reunião dos pais, ela pedia para que a estagiária assumisse a turma e pegasse os jogos na sala dos professores que ficavam guardados no armário, para que as crianças pudessem ficar em silêncio e distraídas com alguma atividade, aproveitando para usar este para ser o momento em que a escola cobrava que os professores utilizassem os jogos.

A estagiária ficava livre para usar com a turma os jogos que quisesse e para desenvolver as atividades que preferisse desde que a turma ficasse em silêncio, sem brigas e quando fosse o horário marcado, todos os jogos deveriam estar guardados e a turma organizada. Essa prática ocorreu diversas vezes durante o primeiro semestre de 2017, pois no segundo semestre, a autora deixou de ser estagiária e passou apenas a ir à instituição para coletar informações a respeito da pesquisa.

Durante o primeiro semestre de 2017, a turma diminuiu o número de brigas, onde a estagiária utilizava o Projeto Pedagógico Mind Lab juntamente com o livro do professor para entender e pesquisar sobre as regras dos jogos, construindo planejamentos que conseguissem constituir pontes entre as dificuldades dos alunos durante as aulas e o uso dos jogos e suas metodologias.

No segundo semestre de 2017, foi observado, a partir das visitas de campo e de relatos da Auxiliar de Educação da turma, que a professora regente aboliu o uso de alguns dos jogos da Metodologia Mind Lab por não saber as regras e os alunos utilizarem as peças dos jogos para outros fins, entre eles os jogos Lobos e Ovelhas, Hora do Rush e o jogo dos Sapinhos. O trecho abaixo da Auxiliar de Educação da turma mostra essa realidade, a partir de uma conversa com a autora.

“Depois que voltamos das férias quase não usam mais os jogos, algumas vezes ela pede para que eu use os jogos com a turma, mas eu não acompanhei as turmas passadas durante as aulas da Mind Lab, aí fica difícil. Tem alguns jogos, que sei jogar, como o jogo da velha e submarino, os que não conheço as regras, tenho que ficar lendo, porque as crianças lembram vagamente de algumas. Agora com o projeto de reciclagem, ela pediu para que eu pegasse alguns jogos dentro do armário, os que estivessem amassados ou faltando peças, pois ela falou para a Coordenação que irá desenvolver um projeto com a turma sobre os jogos da Mind Lab, mas acho que eles não sabem que é um projeto de reciclagem, onde os jogos serão os materiais a serem reciclados.” (Diário de Campo, 2017)

4.2 – Análise da entrevista com as professoras

Por meio da entrevista realizada com a Professora A e a Professora B, é possível observar algumas divergências em suas respostas, sendo questões que legitimam alguns tópicos relatados no diário de campo da autora.

Os itens da entrevista giraram em torno dos objetivos desta pesquisa, relacionando os impactos dos jogos da Metodologia Mind Lab nos alunos que tiveram contato com o Programa com perguntas em que suas respectivas respostas servem como uma das bases para analisar o objetivo central da pesquisa, o motivo pelo qual a Professora A não utiliza os jogos do Programa MenteInovadora como deveria usar.

O primeiro ponto levantado foi a respeito do impacto dos jogos da Metodologia Mind Lab sobre os alunos, se elas perceberam alguma diferença entre as turmas que tiveram contato com o Programa, que são as turmas de 2015 e 2016, e os alunos que não tiveram contato com o Programa, que foi a turma de 2017. Ambas as professoras notaram diferença em relação às turmas, relatando que as turmas que tiveram contato apresentaram um desenvolvimento social, cognitivo e emocional significativo, tendo respeito ao próximo e as suas opiniões, além de ter um desenvolvimento gradativo dos alunos em relação à interpretação de textos, criação de hipóteses e planejamento de movimentos futuros, que os alunos conseguiram fazer ligações entre os conhecimentos adquiridos durante as aulas da Mind Lab com os assuntos que eram ensinados em sala de aula.

“Durante dois anos tivemos aulas usando a Metodologia Mind Lab, vi uma mudança considerável nas crianças, as que tiveram contato conseguiam melhor trabalhar em grupo e aceitar o uso de regras, quase não haviam brigas em sala, eles conseguiam se entender sem eu ter que ficar brigando ou interferindo, nos trabalhos em grupo, apesar de serem crianças com idade entre quatro e seis anos, elas conseguiam chegar a um consenso, faziam votações para as escolhas de algo que o grupo deveria decidir junto, o que me poupou voz e estresse.” (Trecho da Resposta da Professora A em relação à primeira pergunta)

“Os alunos que tiveram contato com as aulas da Mind Lab tiveram desenvolvimento em diversas áreas, entre eles os aspectos relacionados a pensamento lógico, matemático, foram sendo desenvolvidos gradativamente, a questão da análise e interpretação de informações de textos diferentes, ao contexto de cada jogo, tem a questão da elaboração de hipóteses, planejamento de estratégias, o pensamento para futuro, pois tem alguns jogos que eles precisavam prever, criar hipóteses, elaborar hipóteses do que o adversário possivelmente poderia fazer, qual seria a consequência daquilo. Então isso tudo foi sendo desenvolvido neles um planejamento futuro, uma elaboração de possíveis consequências, e a partir daí eles iam traçando estratégias, as melhores estratégias, a comparação disso, a questão das consequências de cada jogada.” (Trecho da Resposta da Professora B em relação à primeira pergunta)

Ao analisar as respostas de ambas as professoras, a Professora A notou que existia uma diferença entre os alunos que tiveram contato com o Programa e os que não tiveram, porém não soube indicar se tais mudanças era devido ao contato com os jogos, enquanto a Professora B afirmou com convicção que tais mudanças nos alunos advieram do contato com os jogos e o planejamento específico para cada etapa em que os alunos se encontravam. Com isso, e com o trecho abaixo retirado do questionário feito com as professoras, é possível notar a segurança e firmeza com que a Professora B respondia à pergunta, enquanto a Professora A indicava uma certa insegurança ao responder sobre tal assunto, indicando uma certa distância do assunto, por não ter contato direto com o Programa.

“Não sei se todos esses fatores tiveram esses resultados devido ao jogo, agora com você me fazendo essa pergunta, estou conseguindo refletir sobre a diferença dessas turmas, elas também tiveram uma facilidade muito grande para aprender a escrever o nome e ler, viviam citando alguns métodos que eles falavam que aprendiam nas aulas de Mind Lab, mas eu não perguntava muito, até porque se eu entrasse muito nos detalhes, daqui a pouco a coordenação pedagógica vai querer que eu dê outra aula, e eu já estou prestes a me aposentar, e fazer as crianças lerem e escrever já dá um trabalho enorme. (risadas).” (Resposta da Professora A a respeito da primeira pergunta da Entrevista)

“Então isso tudo foi sendo desenvolvido neles um planejamento futuro, uma elaboração de possíveis consequências, e a partir daí eles iam traçando estratégias, as melhores estratégias, a comparação disso, a questão das consequências de cada jogada. Então isso eu percebi, que foi melhorando muito, de acordo com cada nível de dificuldade, faixas etárias, e cada jogo ia

trabalhando bem essa questão.” (Resposta da Professora B a respeito da primeira pergunta da Entrevista)

O segundo questionamento levantado foi em relação ao uso dos jogos no cotidiano das professoras, buscando informações em prol de saber se tais jogos estão sendo usados pela professora regente da turma no ano de 2017, e se estão sendo usados da maneira indicada pelo Programa ou como forma de passatempo ou distração dos alunos, sendo esta uma das hipóteses levantadas na pesquisa. Em resposta a este questionamento, a Professora B apontou um fato também indicado no Diário de Campo, onde o Programa dá a possibilidade de usar sua metodologia em diversas áreas do currículo escolar, porém não foi bem aproveitado no cotidiano dos alunos, devido a falta de desejo da Professora Regente da turma querer utilizar a Metodologia Mind Lab. Enquanto isso, em contrapartida, a Professora A cita que usa os jogos sempre que tem um horário livre com a turma, nos dias de chuva principalmente, pelo fato de a quadra ficar molhada; os jogos também são usados como forma de passatempo para as crianças. Além de serem usados nos horários livres e dias de chuva, a Professora A relata que também utiliza os jogos durante a preparação dos planejamentos para reunião de pais ou conselho de classe e projeto de reciclagem.

“O que eu posso dizer é que sim, o projeto dá muita possibilidade de você aproveitar em todas as faixas etárias e áreas da educação, desde a educação infantil até o fundamental, ele dá muita possibilidade de você aproveitar, dá para desdobrar na parte de história, matemática, ciências, português. Porque o material é muito rico, traz textos muito ricos, é um material que se bem aproveitado você consegue fazer um bom desdobramento, e ele alcança uma gama muito grande de trabalho. Aqui não acontecia muito, ele foi pouco aproveitado no meu entendimento, mas quando a professora regente participa do projeto e aplica o projeto, aí sim, ela tem a possibilidade de aproveitar esse trabalho para todas as áreas do desenvolvimento deles, porque o projeto facilita sim isso, tem um movimento muito legal de pesquisa, de contextualização de todos os jogos, a professora regente sabendo aproveitar, ele dá sim a possibilidade de você trazer aquela vivência para mais perto dos outros conteúdos na sala de aula.” (Trecho da Resposta da Professora B em relação à segunda pergunta)

“Usamos sempre que tenho um horário livre, até porque as crianças já estão cansadas dos mesmos jogos de sempre da sala de aula. Aí nos dias de chuva já que não podem ir para o pátio pegamos os jogos, que se tornam um passatempo para eles, principalmente nos dias de planejamento ou naquela semana que antecede a reunião com os responsáveis e com a coordenação.” (Trecho da Resposta da Professora A em relação à segunda pergunta)

Baseado nos trechos acima é possível observar o fato dos jogos da Metodologia Mind Lab não estarem sendo usados com o seu objetivo inicial, a fim de fortalecer a

habilidade emocional dos alunos, além de desenvolver a consciência, habilidades de pensamento e transferência interdisciplinar, como cita o Material Pedagógico do Livro do Aluno – Habilidades de Pensamento Lógico da Metodologia Mind Lab, não por falta de orientação ou informação, mas pelo fato de a professora regente não querer ser responsável por outras atividades, como é relatado pela mesma no trecho a seguir.

“(…)mas eu não perguntava muito, até porque se eu entrasse muito nos detalhes, daqui a pouco a coordenação pedagógica vai querer que eu dê outra aula, e eu já estou prestes a me aposentar, e fazer as crianças lerem e escrever já dá um trabalho enorme (...)” (Trecho de uma das respostas da entrevista feita com a Professora A).

Outro questionamento feito para as docentes foi em relação ao impacto da Metodologia Mind Lab na docência de cada uma delas, para buscar informações a cerca do motivo da professora regente não incorporar os jogos em sua docência.

“É muito importante poder ver o desenvolvimento das crianças desde a educação infantil, as crianças de 5 a 6 anos, então foi muito bom participar disso tudo e é uma experiência que fica. Hoje em dia várias escolas já trabalham com isso, conheço colegas de trabalho que tem esse Projeto nas escolas e que ainda o abraçam, eu gostei muito. Tanto de participar da questão direta com os alunos e de poder aprender a perceber de perto a evolução de tudo isso, até a parte da administração, do contato com os colegas e de dar o treinamento. É um projeto que eu acho que vale muito a pena sim, é um projeto que te dá um retorno muito legal, eu ainda aplico na minha docência, mesmo que não com os jogos específicos, mas uso muito os métodos. Ideias, estratégias, conceitos na minha aula, e ele tem um material teórico muito bacana também para o professor.” (Resposta da Professora B a uma das perguntas feitas pela autora durante a entrevista)

“A Metodologia Mind Lab teve um grande impacto na minha forma de dar aula, passei a dar mais valor ao jogo. Antes eu deixava as crianças brincando o tempo todo no pátio, pois acreditava que eles não conseguiriam entender e seguir as regras dos jogos, mas com as aulas do Mind Lab, vi que eles conseguem. Agora sempre coloco jogos, esses que tem aqui na sala mesmo, porque é bom que evito acidentes quando eles ficam correndo ou brincando de pique.” (Resposta da Professora A referente a uma das perguntas feitas pela autora durante a entrevista)

Ambas as professoras indicaram que a Metodologia Mind Lab teve importância e impacto para sua docência, havendo diferenças entre ambas: a Professora A indicou que o impacto foi em relação à aplicação de jogos com regras, no qual, ao invés de deixar os alunos no pátio brincando, ela alterna as brincadeiras no pátio com os jogos que estão presentes na sala de aula, usando os jogos para distrair as crianças, e não como uma ferramenta para auxiliá-la no desenvolvimento de habilidades das crianças; já a professora B relatou com mais entusiasmo o fato de ter participado do Programa, onde apesar de não usar mais os jogos devido a idade de sua turma, ela ainda usa os

métodos em sua docência, apoiando na base teórica e experiências vividas durante os dois anos como professora mediadora do Programa.

Uma diferença marcante percebida na pesquisa quanto ao impacto do programa nas docentes foi a distância entre o que a professora A relata e a Professora B, a Professora A, apesar de poder usar os jogos da Metodologia e seus métodos, prefere usar os jogos presentes na sala de aula, não citando em nenhum momento o uso dos métodos do Programa, e muito menos o desenvolvimento dos alunos, enquanto a Professora B cita sobre a importância para o desenvolvimento das crianças, o uso dos métodos e principalmente o relacionamento das professoras de outras instituições de ensino com o Programa, relação essa em que tais docentes se apossaram dos métodos e jogos, fato no qual não aconteceu na Educação Infantil da instituição acompanhada.

A última pergunta do questionário diz respeito à opinião das docentes quanto a incorporar no currículo da escola uma disciplina com jogos de raciocínio para alunos da Educação Infantil, os trechos abaixo mostram as respostas das professoras, sendo entre todas as respostas do questionário a que mais demonstra a posição da Professora Regente a respeito dos jogos da Metodologia Mind Lab.

“Olha, em relação às turmas específicas da Educação Infantil, eu acho até bacana, gostei da experiência, mas tudo precisa ser muito bem trabalhado, organizado e orientado. A gente tem na educação infantil uma demanda muito grande também de jogos psicomotores, corporais, não podemos esquecer que na Educação Infantil, as crianças precisam muito do movimento, do corporal, do conhecimento sobre seu corpo. Na maioria das vezes, eu acho bacana você tentar mesclar isso, e trazer um pouco dos jogos de raciocínio para tabuleiros grandes também, pois a criança consegue muitas vezes compreender os jogos com isso, tem também o movimento corporal e atividades psicomotoras, para lugares mais amplos, até você chegar nos tabuleiros menores e jogos de raciocínio com elas. Então eu acho que vale muito a pena, uma vez que você tenha muita atenção a esse aspecto da educação infantil e que você trabalhe com cuidado, não transforme aquilo em uma atividade mecanizada, robotizada, de colocar um início nas regras, eu acho que não é bem por aí, eu acho que você precisa ter um pensamento maior e que abrange toda a questão necessária para a educação infantil, é possível sim fazer e aproveitar, eu acho que a espontaneidade, a questão do ambiente, do corpo, precisa ser levada em consideração também.” (Resposta da Professora B a uma das perguntas feitas pela autora)

“Acho válido, pois os alunos precisam dessas aulas para fugirem um pouco da rotina das aulas. Apesar da prática dos jogos serem na sala de aula mesmo, é um ótimo momento para elas extravasarem e descansarem um pouco a mente, e até dar uma folga para a professora regente, até porque, para ser implementada no currículo, tem que continuar com um professor específico, igual a aula de cozinha, agrícolas, artes, música e educação física, porque se for para o professor regente ficar a frente também dessa aula, acho que fica muito puxado, já temos tantas coisas para abordar e tratar, qualquer coisa, deixa o professor de educação física a frente, já que ele está nessa área de

jogos.” (Resposta da Professora A a um dos questionamentos feitos pela autora)

Analisando as respostas de ambas, percebemos que a Professora A vê os jogos de raciocínio como sendo algo para distração das crianças, não como uma ferramenta que possibilita aos alunos desenvolvimento de diversas habilidades, é possível notar quando esta cita que a disciplina envolvendo jogos de raciocínio seria ótimo para as crianças, desde que tenha um professor específico para a disciplina, pois os professores regentes já tem diversas responsabilidades, e por se tratar de uma aula de jogo, até mesmo um Profissional de Educação Física pode mediar a disciplina. Enquanto a Professora B relata que os jogos de raciocínio são importantes para os alunos, porém deve-se também levar em conta não só o desenvolvimento cognitivo, lógico, emocional ou social, como também o desenvolvimento psicomotor e corporal, pois antes de ser alunos, são crianças que precisam desenvolver um contato com o meio em que está inserido.

4.4 - Análise do lúdico e docência a partir do Método Mind Lab

A partir das observações realizadas, notamos a importância da presença do lúdico na Educação Infantil, como um fator que auxilia o professor a desenvolver melhor as habilidades cognitivas, sociais, emocionais, entre outras já citadas dos alunos. Assim sendo, acreditamos ser importante trazer a importância do lúdico na Educação Infantil dentro de estudos acadêmicos e pesquisas, além de marcarmos a direção da ludicidade dentro dos Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

A importância do lúdico na Educação Infantil - breve considerações

Segundo o dicionário Aurélio, a palavra Lúdico significa “Relativo a jogo ou divertimento. Que serve para divertir ou dar prazer.” Assim, podemos perceber que o lúdico está diretamente ligado ao divertimento, a ter prazer, sendo usado pelos professores da Educação Infantil, permite mostrar aos alunos que é possível aprender de forma prazerosa e divertida.

É por meio da brincadeira que a criança interage com o mundo em que está inserida, retrata o discurso externo e o internaliza, desenvolve sua personalidade,

permitindo que ela se expresse e desenvolva habilidades de criação, interação, se colocando no centro do processo. No texto ‘O jogo e a educação infantil’, Kishimoto aponta que ao brincar a criança se distancia de sua vida cotidiana e entra no mundo imaginário, permitindo as crianças ter uma liberdade de ação, a expressar experiências, de modo voluntário ou motivado, incorpora motivos e interesses, estando sujeitas a regras implícitas ou explícitas, com metas que podem ser desenvolvidas espontaneamente.

Assim, mediante as atividades lúdicas, a criança reproduz situações de seu cotidiano, por meio da imaginação e do faz-de-conta, tendo novas oportunidades de interpretação do real, variando de acordo com seus desejos e necessidades presentes naquele instante. Tais atividades têm um grande impacto no desenvolvimento cognitivo das crianças, conforme cita Vygotsky (1984).

A brincadeira cria para as crianças uma ‘zona de desenvolvimento proximal’ que não é outra coisa sendo a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (p.97)

O brincar e o jogar proporcionam um espaço para pensar e expandir seu raciocínio, habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além da criatividade. Assim, as oportunidades do jogar permitem minimizar o egocentrismo, e fortalecer aspectos como a empatia e a solidariedade.

É importante os docentes de Instituições de Educação Infantil pensar o brincar como uma maneira de educar e ensinar, como mostra o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), que considera a brincadeira como uma forma de interação das crianças com o ambiente da escola, incluindo todos os que participam do mesmo, propiciando a comunicação e expressão dos alunos.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (p.23)

Assim como os jogos e as brincadeiras são atividades prazerosas para as crianças, o processo da aprendizagem deve seguir o mesmo percurso, onde as instituições de ensino ao salientar as atividades lúdicas auxiliam as crianças a formarem

um conceito de mundo, a verem a aprendizagem como um momento prazeroso de ensino, onde é estimulada a criatividade e a socialização dos alunos. É papel dos professores da Educação Infantil dar uma significação aos jogos e brincadeiras praticados no ambiente escolar. Como mostra Benjamin (1984) no trecho abaixo.

As crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mundo diálogo de sinais entre a criança e o povo. Sendo assim, o brincar e a importância dada ao mesmo, depende das significações sociais atribuídas a criança e a seu papel social. (p.94)

O livro ‘Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem’ (MAIA, 2014) mostra como o lúdico é importante em uma proposta pedagógica voltada para as crianças, onde à medida que o docente implementa o lúdico, vai fazendo com que a criança interaja com a sociedade, e seja capaz de agir e pensar criticamente. Como nos mostra o trecho a seguir do livro.

É por meio da brincadeira que as crianças vão sendo incentivadas a interagir com seus pares em sociedade de maneira adequada à resolução de conflitos e como compreendem as informações que a cercam cotidianamente. Defendemos que é pelo brincar que construímos, nos primeiros anos de vida de uma criança, um cidadão capaz de agir e pensar de forma crítica e reflexiva sobre os acontecimentos sociais, preparando crianças mais facilmente capazes de lidar com situações diversas e muitas vezes, conflituosas (p. 16)

Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de 1996, por sua vez, indicam a importância dos professores da Educação Infantil incentivarem e trabalharem com atividades lúdicas em sala de aula, pois favorecem o desenvolvimento da aprendizagem, além de habilidades físicas, sociais, cognitivos e psicológicos.

Apoiar a organização em pequenos grupos, estimulando as trocas entre os parceiros; incentivar a brincadeira; dar-lhes tempo para desenvolver temas de trabalho a partir de propostas prévias; oferecer diferentes tipos de materiais em função dos objetivos que se tem em mente; organizar o tempo e o espaço de modo flexível são algumas das formas de intervenção que contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. (PARÂMETROS NACIONAIS DE QUALIDADE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, volume 1)

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL 9394/96)

A partir desses pontos acima estudados, a partir do Projeto MindLab e da legislação sobre a Educação Infantil, podemos observar os impactos e importância do uso pelos professores da Educação Infantil de atividades lúdicas, tais como brincadeiras e jogos, no cotidiano de seus alunos, contribuindo para o desenvolvimento de diversas habilidades de forma divertida e prazerosa. Esse impacto fica evidenciado nas análises dos dois questionários aplicados e igualmente nos relatos do diário de campo da autora desta monografia.

Os jogos e docência – análise das falas das professoras e o Método Mind Lab

Notou-se que os jogos de raciocínio apresentados pela Metodologia Mind Lab, se bem aproveitados pelos docentes das instituições, pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem dos alunos, entretanto, para isso acontecer os professores devem utilizar a Metodologia do Programa MenteInovadora corretamente, tendo um planejamento flexível e voltado para as necessidades dos alunos, usando os jogos com um objetivo pré-estabelecido, atuando como o mediador do processo de aprendizagem de seus alunos. A leitura do grupo e uma preparação cuidadosa e com antecedência das aulas são o ponto chave para que desperte o interesse e a curiosidade nos alunos.

Quando voltamos para o objeto inicial desta pesquisa, as práticas da professora regente da turma e o motivo pelo qual esta não utiliza os jogos como é indicado pelo Programa, pelo contrário, usando-o como objeto de distração dos alunos, foi possível observar os seguintes itens:

- Seu planejamento não gira em torno das necessidades dos alunos ou da turma.
- Os jogos são utilizados como forma de manter os alunos quietos e sem a presença de brigas.
- O olhar da professora regente continua fincado no fato da aplicação de jogos de raciocínio ser papel de outro profissional da instituição.

O primeiro item foi notado a partir de observações e relatos do diário de campo em que foi exposto a utilização do mesmo planejamento para as turmas de três anos distintos e consecutivos. Onde não foi levado em conta as particularidades e necessidades dos alunos, como cita o Projeto Pedagógico da Mind Lab, em que o planejamento do professor mediador deve ser ao redor das necessidades e desejos de

seus alunos, onde para isso ele precisa estudar e analisar o grupo, entretanto, tal fato não ocorre com o planejamento da professora regente observada.

O segundo item fica perceptível quando observamos as respostas do questionário, onde a professora cita que usa os jogos com frequência, sempre que possui um horário livre disponível, quando está chovendo ou quando precisa resolver assuntos referente ao conselho de classe ou reunião dos pais, para que os alunos permaneçam quietos e em silêncio. Como aponta o trecho abaixo:

“Usamos sempre que tenho um horário livre, até porque as crianças já estão cansadas dos mesmos jogos de sempre da sala de aula. Aí nos dias de chuva já que não podem ir para o pátio pegamos os jogos, que se tornam um passatempo para eles, principalmente nos dias de planejamento ou naquela semana que antecede a reunião com os responsáveis e com a coordenação. Nessa semana damos os jogos, eles escolhem quem fica com qual jogo e as auxiliares ficam de olho por causa das brigas e desentendimentos, eu e outra professora vamos para outra sala que fica vazia por causa da gritaria, isso atrapalha na hora de pensarmos o que escrever em relação ao desenvolvimento dos alunos naquele bimestre, e criança precisa se expressar né. É uma pena você não estar mais aqui, você conseguia ficar com as duas turmas jogando aqueles jogos e eles nem faziam barulho, conseguíamos ficar na sala de aula do lado sem nenhum problema, hoje em dia, as auxiliares ficam loucas e temos que ficar indo na sala de 5 em 5 minutos resolver as brigas.” (trecho retirado de uma das respostas da Professora A a uma das perguntas feitas pela autora)

O terceiro item é observado quando a professora regente da turma é indagada no questionário a respeito de implementar no currículo da escola uma aula que envolva jogos de raciocínio para os alunos, e a mesma relata o fato de ser uma ótima opção, desde que tenha um professor específico para isso, ela já tem muito trabalho ao fazer as crianças lerem e escreverem.

Com isso, notamos que não há um uso correto dos jogos da Mind Lab pela professora regente da turma, não por falta de orientações ou informações, já que o Programa dá total suporte ao professor para que este consiga fazer um planejamento voltado para os alunos, além de ter explicação detalhada sobre o uso dos jogos e os métodos para aperfeiçoar sua prática pedagógica. O motivo para não usar os jogos se dá pelo fato desta não querer ter trabalho e disponibilizar seu tempo a fazer um planejamento conforme as particularidades da turma, e a buscar informações sobre a utilização dos jogos e como usá-los para estes possam incrementar suas aulas, de maneira que as torne prazerosa e divertida.

Comprova-se, assim, o que foi inicialmente suposto, o fato de não usar os jogos por não querer mudar o planejamento das aulas, preferindo utilizar os jogos de maneira retrógrada, apenas para silenciar os alunos, sem qualquer outro objetivo pré-estabelecido, e para inovar em suas aulas, reciclar os jogos, como se estes fossem materiais recicláveis e sem valor. Diferentemente da professora que foi a mediadora do Programa, que apesar de não poder utilizar os jogos da Metodologia Mind Lab por estes não se encaixarem na faixa etária de seus alunos, ela utiliza os métodos e a base teórica do Programa para aplicar em sua docência, tendo em vista o papel e a importância não apenas do lúdico, como também do professor mediador.

5 – Considerações finais

Ao longo deste trabalho foi levantado informações que buscassem responder aos questionamentos feitos inicialmente referente às práticas pedagógicas de uma professora regente, no fim de sua carreira, que utiliza os jogos da Metodologia Mind Lab como forma de silenciar uma turma da Educação Infantil enquanto esta ocupava-se, em questões particulares.

Os questionamentos levantados giraram em torno do uso dos jogos. Assim, com base na triangulação realizada nesta pesquisa entre o material pedagógico da Mind Lab, questionário realizado com as professoras e os relatos de campo, não deixando de fora os referenciais teóricos que defendem a importância do lúdico na escola, permitiram que chegássemos à conclusão do questionamento inicial desta pesquisa. Pudemos perceber que o motivo pelo qual a professora regente da turma não inseriu em sua docência os jogos do Programa por não pretender modificar seu planejamento das aulas, que era igual ao dos anos anteriores, voltados para o bem estar da docente, e não para as necessidades e anseios dos alunos. Outros motivos elencados a partir dos resultados dos questionários e diário de campo da pesquisadora desta monografia foram: a utilização de forma inadequada dos jogos, a partir do momento que a docente os utilizava como passatempo e distração dos alunos, por não ter que se envolver com novas ferramentas, com as quais não estaria habituada a trabalhar, e não precisar modificar o planejamento já citado. Esta mesma docente não vê no processo lúdico uma importante ferramenta para a aprendizagem, onde este facilita o processo da aprendizagem, precisando aluno construir o conhecimento e assimilar os conteúdos.

Além de analisar a prática pedagógica da professora A, a pesquisa desenvolvida para esta monografia trouxe a discussão da importância das atividades lúdicas no cotidiano escolar das crianças na Educação Infantil, além de relatar sobre a Metodologia Mind Lab, que utiliza jogos de raciocínio para desenvolver habilidades dos alunos, como habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Igualmente foi mostrado o impacto causado pelo Programa por meio de relatos e do questionário realizado com as professoras e do diário de campo, indicando as mudanças que ocorreram com os alunos de duas turmas diferentes, em anos consecutivos que tiveram contato com a Metodologia Mind Lab, comparados com uma turma da mesma instituição que não tiveram contato. Acreditamos que esse caminho aqui adotado possa servir como

sugestão de pesquisa para os próximos trabalhos, já que não há estudos a respeito do impacto da Metodologia Mind Lab na Educação Infantil, tais estudos estão centrados no Ensino Fundamental.

O lúdico propicia a criança se desenvolver por meio de novas oportunidades, para que isto ocorra, alguns fatores são indispensáveis, dentre eles o principal seria o preparo dos profissionais e docentes envolvidos no processo, para que estes possam impulsionar o interesse e a curiosidade das crianças pelo aprender.

Assim, essa pesquisa procura trazer uma reflexão acerca da importância do professor utilizar o lúdico na Educação Infantil, e principalmente de preparar e planejar o melhor possível suas aulas, de maneira flexível e que busque com seus objetivos atender as necessidades, anseios e peculiaridades de seus alunos, entendendo que não há uma receita de planejamento que atenda a todas as turmas e alunos.

Referências Bibliográficas

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Brasília, DF: Ministério da Educação, SEB, 2010.
- BRASIL. **Indicadores da Qualidade na Educação Infantil**. Brasília, DF: Ministério da Educação, MEC, SEB, 2009.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 1996.
- BRASIL, Mind Lab. **Projeto Pedagógico – Desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e éticas para a vida moderna**. Programa MenteInovadora – Inteligência se aprende.
- BRASIL. **Parâmetros Nacionais de qualidade para a educação infantil**. Brasília, DF: Ministério da Educação, SEB, 2006. V.1.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: Ministério da Educação, SEB, 1998. V.2.
- COIMBRA, Silvia. MAIA, Maria Vitória Campos Mamede. **A importância do brincar na aprendizagem escolar: dos 04 aos 07 anos de idade**. Jornada Giulio Massarani de Iniciação Científica, Artística e Culturas. UFRJ: RJ, 2012.
- CORSINO, Patrícia. **Educação Infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.
- DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Instituto Catarinense de Pós Graduação – ICPG.
- FREIRE, PAULO. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo, 1996.
- IVENICKI, Ana; CANEN, Alberto Gabbay. **Metodologia da Pesquisa: rompendo fronteiras curriculares**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2016.

MAIA, Maria Vitória Campos Mamede. **Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino-aprendizagem.** Grupo Criar & Brincar: o lúdico no processo de ensino aprendizagem – LUPEA. UFRJ: RJ.

MEIER, Marcos. GARCIA, Sandra. **Mediação da aprendizagem: contribuições de Feuerstein e de Vygotsky.** Curitiba, 2011.

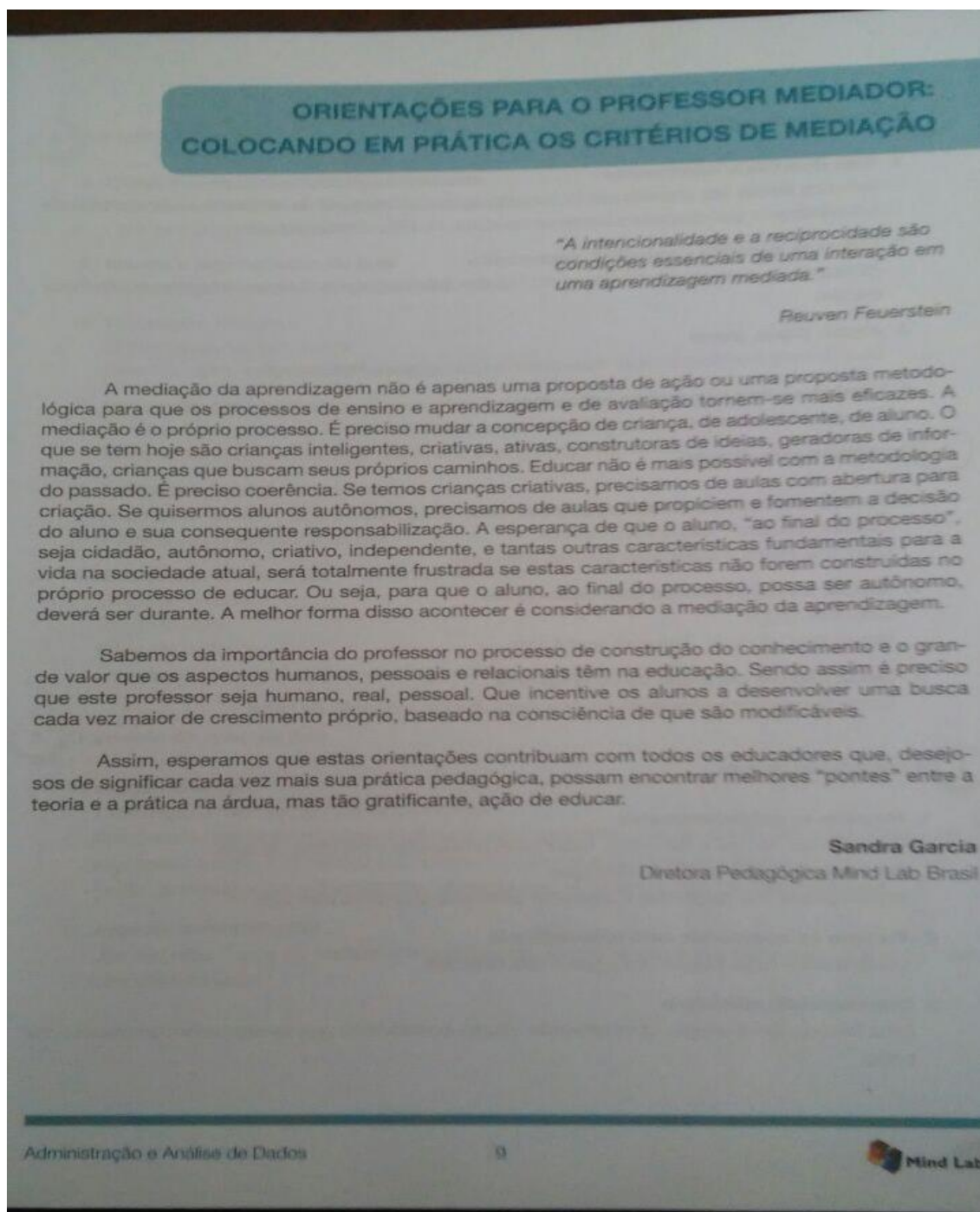
OSTETTO, Luciana E. **Encontros e Encantamentos na Educação Infantil: Partilhando Experiências e Estágios.** Campinas, SP: Papirus. 2000.

TVESCOLA, Salto para o Futuro. **Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas.** Rio de Janeiro, RJ, 2008. 2ª edição.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Anexos

Anexo 1 - Orientações para o Professor Mediador



1. O mediador de jogos de raciocínio

1. Seja divertido e interessante

Humor e paixão são grandes aliados na Educação. É o interesse do professor, a intencionalidade e o significado que desperta o interesse do aluno, ou seja, a reciprocidade.

2. Utilize os suportes – apostilas, supervisões

Planejamento e preparação, Método do Espelho sobre a própria atuação, empenho em melhorar sempre.

3. Jogue, jogue, jogue

Quanto mais o professor jogar, mais dominará os jogos e a Metodologia.

4. Lembre-se de seu papel de educador

Esteja atento aos acontecimentos, enfrente-os, seja o árbitro.

2. O planejamento da aula

1. Pontos-chave no processo de planejamento

Estrutura da aula – sequência e tempos.

Objetivos, meios e acessórios; assunto adequado.

2. Adapte a aula de acordo com cada classe

Leitura do grupo.

Manutenção do foco, mas com flexibilidade.

3. Tenha sempre um plano de contingência

Turma heterogênea: atividades em pequenos grupos; mediação de pares.

3. A preparação da aula

1. Prepare-se cuidadosamente

Domínio das noções e conceitos, habilidades priorizadas e objetivos da aula.

Conhecimento das regras e estratégias.

Análise prévia dos diagramas e situações-problema propostos pelo jogo.

2. Prepare os acessórios com antecedência

Conferência e organização dos jogos e dos materiais.

3. Use materiais adicionais

Uma história, um exemplo, uma atividade – busque elementos que se relacionem ao assunto aulas.

4. A introdução da aula

1. Comece com uma atividade introdutória

Retomada de noções e conceitos da aula anterior.
Colocar o grupo em sintonia.

2. Mostre o jogo no início da aula

Deixar o jogo à mostra estimula a curiosidade.

3. Fortaleça o vínculo

Chame os alunos pelo nome.
Olhe nos olhos, estimule a participação.

4. Demonstre interesse pelos alunos, "leia" a turma

Perceba o grupo: ânimo, humor, tensões, gostos, preferências.
Tenha ações mediadoras, caso necessário faça adaptações na aula.

5. Explícite a conexão entre as aulas

Relembre o "ontem"; faça um esboço do "hoje" e antecipe o "amanhã".
Parceria na construção do projeto.

6. Estabeleça combinados – "contrato didático"

Objetivos da aula.
Ofício de aluno.
Ofício de professor.
Linguagem corporal e palavras que representem atividades e pedidos.

5. O assunto da lição, da aula

1. Conte histórias

Intensifique a intencionalidade/reciprocidade.
Relacione a história com o assunto da aula, para gerar interesse, ter significado e ser adequada à linguagem, à cultura da criança e do jovem (no assunto e na forma da narração).
Conte de maneira viva e dramatizada, utilize pausas na história como recurso intencional.

2. Jogo de demonstração

Use recursos físicos ou verbais que auxiliem na apresentação e compreensão de um ou mais conceitos da aula.

3. Use a lousa

Escreva o nome da aula e o nome do jogo antes de iniciar a aula; o objetivo e regras do jogo, quando apresentá-lo; o nome das estratégias e dos métodos.
Use a lousa para salientar pontos importantes de uma história, para sistematizar conceitos, para registro de partidas, pois é um suporte visual para sua aula.
Escreva transcendências.

4. Debate de abertura

Escolha um assunto interessante e promova discussões, por meio de perguntas, que ajudem na construção do conceito.
Mantenha o foco, não permita que o assunto se perca.
Conduza a discussão, mas não a domine.
Estabeleça regras para o debate: levantar a mão, ouvir o colega, esperar a vez de falar.
Evite deixar perguntas sem respostas.
Faça uma sistematização da discussão – coloque na lousa.

6. A apresentação do jogo

1. Explique o jogo de forma clara e organizada

Lembre-se de quando você conheceu o jogo...
A compreensão das regras é um processo... A construção de estratégias também...
Explique o jogo de forma pausada e clara, utilizando o jogo concreto para demonstrar o que está falando.
Apresente: os componentes do jogo (tabuleiro e peças), o objetivo do jogo (como se ganha), as regras de colocação, as regras de movimento, as regras de captura, as regras "especiais" (quando houver).
Explicita também o que não é permitido pela regra.
Coloque na lousa o objetivo e um resumo das regras, hierarquicamente enumeradas.
Deixe os alunos manusearem o jogo, as peças, experimentarem a movimentação.
Durante o jogo, caminhe com um pequeno tabuleiro nas mãos para demonstrações.

2. Verifique a compreensão das regras

Monte situações e questione o que é permitido (regra) e o que é aconselhável (estratégia). Ilustre com alguns erros mais comuns naquele jogo.
Faça uma(s) partida(s) de demonstração entre professor e alunos.

3. Diferencie objetivos primários e secundários

Distinguir os objetivos primários e secundários é importante para que os alunos entendam o jogo mais profundamente.

4. Utilize estratégias alternativas

Se uma parte do grupo já conhece o jogo, divida os alunos em duplas para que um ensine o outro. É possível, em alguns momentos, propor a criação de regras alternativas – com clareza da sua intencionalidade.

7. Os alunos jogando

1. Descansar as mãos no colo ou colocar nas têmporas entre as jogadas

Estabeleça combinados - "contrato".

Mãos sobre o tabuleiro dificultam a visão do jogo.

O jogo rápido contagia, dificulta a concentração e o raciocínio.

Controle da impulsividade => Método do Semáforo.

2. Postura de mestre: seja mediador

Cuide da posição do tabuleiro em relação aos jogadores.

Cuide do espaço de jogo – não deixe outros objetos sobre a mesa, cuide da postura do corpo.

Enfatize a importância do silêncio e da concentração.

Relembre os alunos de usarem os métodos e as estratégias que já conhecem.

Incentive-os a observar o tabuleiro como um todo e a fazer sua jogada com decisão.

Colocar as mãos na têmpora ajuda a focalizar a visão no tabuleiro e a concentração.

3. Prepare torneios

Cultive uma atmosfera calma e relaxada durante as aulas; em torneios, cultive uma atmosfera mais formal.

Leia as regras e condições do torneio; deixe-as claras e acessíveis.

Lugares, oponentes e peças são designados pelo organizador do torneio.

As partidas só têm início quando anunciadas pelo organizador (não esquecer dos apertos de mão).

Orientar os alunos a levantar a mão quando a partida se encerrar, ou em caso de alguma solicitação.

Organize o torneio por tempo/por partidas.

O silêncio deve ser absoluto.

4. Aperto de mãos antes e depois da partida

Crie este hábito durante as aulas.

Explícite o ritual como entrada e saída do espaço de simulação que o jogo representa.

Explícite o valor simbólico do ritual: concordância com as regras estipuladas; disputa amigável; respeito mútuo; aceitação dos resultados (e das decisões do juiz, quando necessário).

5. Permita uma nova partida

Em torneios oficiais, o regulamento permite ou não outra partida; em sala de aula, organize as atividades de modo a favorecer mais de uma partida por dupla.

6. Regra do toque na peça

Ressalte que esta é a regra em torneios.

Exceções: em partidas amistosas, se combinado assim; para arrumar a posição de uma peça (deve ser anunciado o toque antes de fazê-lo); o oponente pode abrir mão desse direito, se desejar.

7. Jogando em duplas

Interação social.

Aproveite os benefícios do jogo "dupla contra dupla" - divisão emocional da responsabilidade.

Necessidade de cooperação e articulação entre pares.

8. Jogando professor contra aluno

Aceite o desafio de jogar contra os alunos.

Mostre atitude positiva e de "espelho", se perder. Lembre-se: você é exemplo de aprender com os erros.

Demonstre atitude esportiva e respeitosa, se ganhar.

9. Termine os jogos de forma educada

Avise quando faltar cinco minutos para o final da aula ou do momento de jogo.

Explicita que o resultado será arbitrado pelo mediador, caso a partida não termine.

Decida de forma cuidadosa, compartilhando com os alunos o raciocínio que leva à decisão (vitória de uma das partes ou empate).

Crie o hábito dos alunos apertarem as mãos e aceitarem a decisão.

Caso um aluno não aceite a decisão, converse com ele em um outro momento.

10. Dar igual importância e atenção a todos

Divida o tempo uniformemente; não permaneça muito tempo com um único grupo.

Esteja disponível para fazer e responder perguntas.

Dê a cada um uma atenção pessoal.

11. Incentive gentilmente

Encaminhe o processo de maneira discreta e gentil.

Respeite a individualidade dos alunos; faça elogios.

Explore situações do jogo; volte uma jogada para fazer algum apontamento, depois retorne à posição.

Seja conciso e breve nas explicações.

Não interrompa um grupo mais de uma vez por aula.

12. Mapeando a classe e trocando as duplas

Monitore o nível das partidas e dos competidores.

Altere regularmente as duplas.

Diversifique critérios: sorteio; escolha dos alunos; homogeneidade; heterogeneidade.

Não deixe nenhum aluno sem jogar.

13. Silêncio durante as partidas

Promova uma cultura lúdica – silêncio, concentração e cautela.

Promova momentos de “treino”, em que os alunos estudam e discutem as jogadas, não se configurando um espaço de competição.

8. Atividades especiais

1. Estratégias de pesquisa

Oportunize pesquisar sobre um jogo.

Descobrir as regras, escolher o nome, elencar princípios e estratégias, comparar diferentes jogos.

2. Partidas simultâneas - o mediador contra vários alunos, em diferentes jogos

Quando o mediador chega a um tabuleiro, o aluno joga e o mediador replica;

se o aluno não estiver pronto para jogar, passa a vez dizendo “passo”.

Conforme as partidas vão se encerrando, diminui o tempo para cada aluno pensar.

Os alunos que saem da partida simultânea jogam juntos durante o restante do tempo.

3. Partidas simultâneas - alunos contra alunos, em diferentes partidas

Duas fileiras de alunos, frente a frente com diferentes jogos.

Uma fileira troca continuamente de jogo, enquanto a outra fileira permanece sentada, concentrada no mesmo jogo. Inverte a posição dos alunos para que todos joguem todos os jogos.

4. Ao ar livre

Ocasionalmente; com intencionalidade.

Exemplo: Mancala com pedras e covas cavadas na terra.

5. Atividades no computador

Preparação antecipada do programa nos computadores; domínio tecnológico do mediador; ocasionalmente, com intencionalidade.

Não substitui a aula com o jogo, apenas a complementa. Duração: no máximo 20 minutos.

6. Atividades de criação

Criação de tabuleiros e jogos, de cartas desafios, de novas regras, de novos jogos.

9. Sínteses, transcendências e registros da aula

1. Resumo da aula

Papel e relevância do aluno no processo de aprendizagem.

Retome os assuntos tratados e transcendências, articulando com os objetivos expostos no início da aula.

Registre as impressões e comentários dos alunos sobre o jogo e a aula.

Elabore uma frase-regra de ouro coletiva que expresse o sentido/significado da aula, do tema, do assunto, da habilidade, e suas relações com o cotidiano, com a vida.

2. Recapitule as regras, as noções e os conceitos

Termine a aula sintetizando as regras, conceitos, estratégias, métodos vistos na aula; promova transcendências; registre na lousa, confeccione cartazes para fixar na sala e/ou na escola.

3. Olhando para o futuro

Explícite o jogo, os conceitos e atividades que serão abordados na próxima aula. Anuncie atividades não tão imediatas: um torneio, atividades ao ar livre, etc.

4. Recolha os jogos e acessórios

Desenvolva com os alunos atitudes de conferir as peças e guardar organizadamente o jogo utilizado. Escolha ajudantes para guardar os jogos no armário.

5. Fechamento

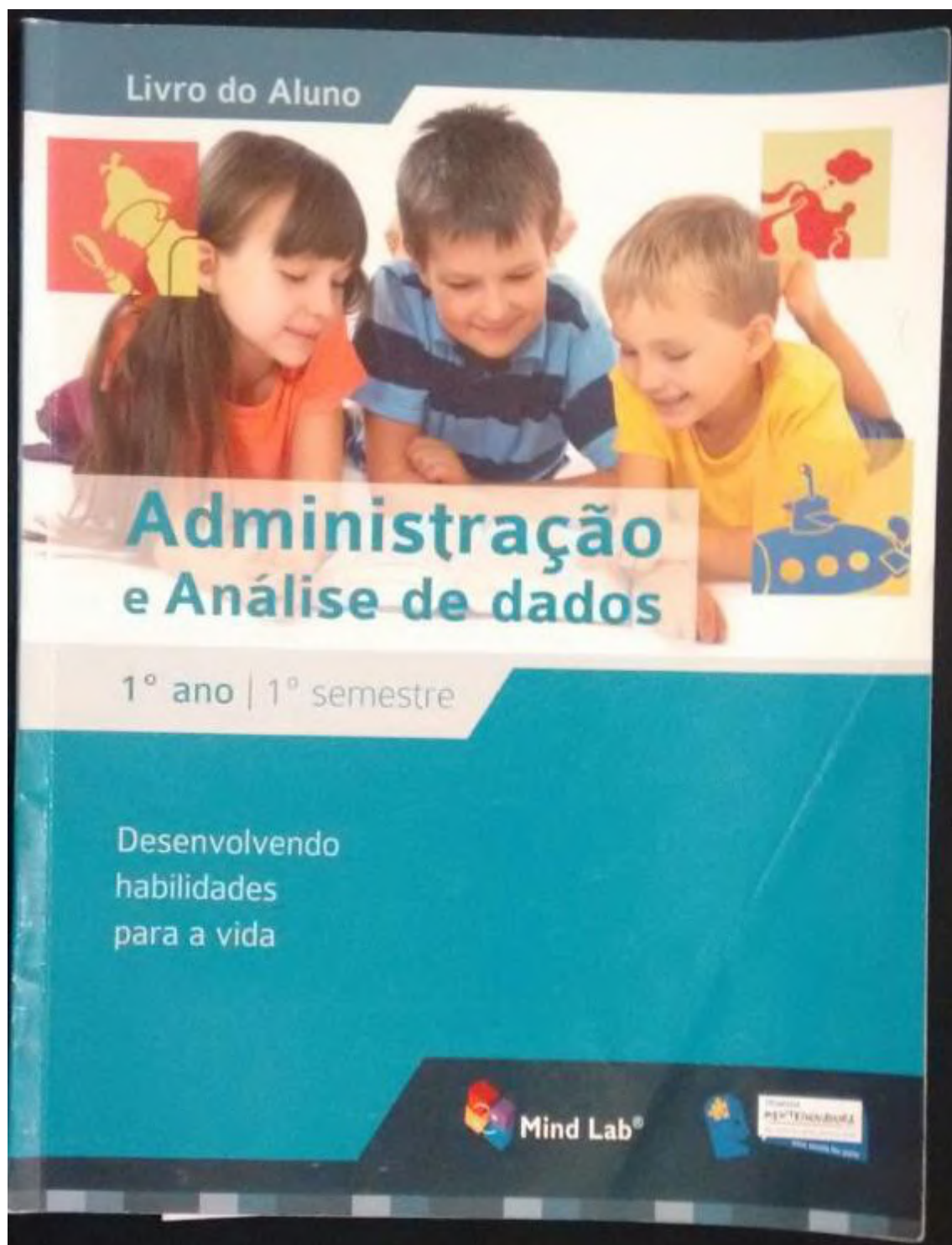
No final das aulas usando um jogo de radiodínio, é importante promover uma retomada do processo vivido antes de dar início a um novo jogo.

Refleta com os alunos sobre as habilidades, estratégias e métodos desenvolvidos nestas aulas, suas relações com o nome do módulo, e com os outros jogos já explorados, promovendo sempre articulações com diferentes áreas do conhecimento e da experiência humana – situações da vida presente, passada e futura.

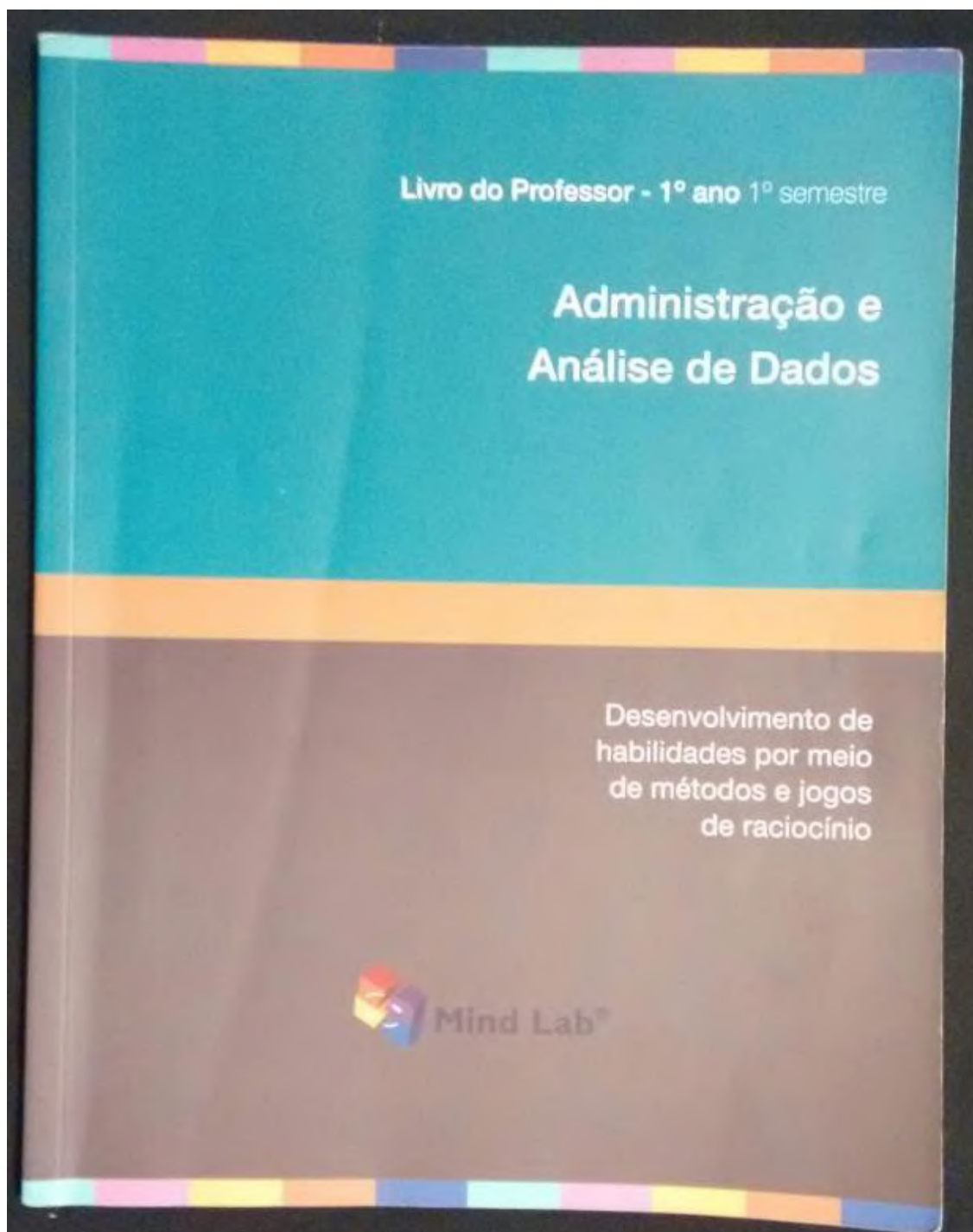
Bom trabalho!

Equipe Pedagógica Mind Lab Brasil
pedagogico@mindlab-brasil.com.br

Anexo 2 - Livro do Aluno do 1º Ano, referente ao 1º semestre do ano letivo.



Anexo 3 - Livro do Professor do 1º Ano, referente ao 1º semestre do ano letivo



Anexo 4 - Questionário feito com a Professora A

1. Você percebeu alguma diferença entre os alunos 4-5 anos expostos à Metodologia Mind Lab e aqueles que não tiveram contato com a mesma?

Durante dois anos tivemos aulas usando a Metodologia Mind Lab, vi uma mudança considerável nas crianças, as que tiveram contato conseguiam melhor trabalhar em grupo e aceitar o uso de regras, quase não haviam brigas em sala, eles conseguiam se entender sem eu ter que ficar brigando ou interferindo, nos trabalhos em grupo, apesar de serem crianças com idade entre quatro e seis anos, elas conseguiam chegar a um consenso, faziam votações para as escolhas de algo que o grupo deveria decidir junto, o que me poupou voz e estresse. Não sei se todos esses fatores tiveram esses resultados devido ao jogo, agora com você me fazendo essa pergunta, estou conseguindo refletir sobre a diferença dessas turmas, elas também tiveram uma facilidade muito grande para aprender a escrever o nome e ler, viviam citando alguns métodos que eles falavam que aprendiam nas aulas de Mind Lab, mas eu não perguntava muito, até porque se eu entrasse muito nos detalhes, daqui a pouco a coordenação pedagógica vai querer que eu dê outra aula, e eu já estou prestes a me aposentar, e fazer as crianças lerem e escrever já dá um trabalho enorme. (risadas) Mas voltando a sua pergunta, as crianças desse ano, não tiveram acesso à Metodologia e eles brigam bastante, trabalho em grupo eu já descartei, pois é impossível, há muita briga, eles não conseguem chegar a um consenso e nem aceitar a opinião alheia, e outra questão é o fato do perder em jogos, eles não aceitam perder, quando perdem tem criança chorando, outros batendo no amigo, até cadeira sendo arremessada já teve esse ano, eu tive um estranhamento muito forte, porque nos últimos dois anos não tínhamos problemas com esse aspecto de ganhar e perder.

Eles não pensam antes de agir, já saem tomando decisões sem pensar, e na maioria das vezes fazem besteira, essa semana fui chamada na coordenação porque um dos meus alunos foi pego urinando na lixeira do banheiro e no chão, onde já se viu isso. E sem contar que eles tem muita dificuldade para reconhecer letras, os nomes dos amigos, e inserir a leitura está difícil, eles são muito impulsivos, o que com as outras duas turmas não aconteciam, eles viviam falando de um Método, acho que era o Método do Semáforo, onde eles falavam algo de parar, pensar e depois agir, mas como te falei, eu não entrava muito nesses assuntos. Não sei se essas diferenças entre as turmas foram por causa do projeto, até porque eu nunca tinha parado para pensar nisso, entretanto, as duas turmas que tiveram contato, tiveram um desempenho tanto cognitivo como social bem melhor do que as deste ano, e olha que as turmas de 2015 e 2016 eram muito agitadas, você lembra né? Claro que lembra, porque eles nos deixavam doidas. Essa turma é bem mais calma. Você devia estar aqui esse ano para ver.

2. Os jogos foram incorporados no dia a dia?

Sim, com toda certeza, geralmente juntamos as duas turmas quando vamos usá-los. Usamos sempre que tenho um horário livre, até porque as crianças já estão cansadas dos mesmos jogos de sempre da sala de aula. Aí nos dias de chuva já que não podem ir para o pátio pegamos os jogos, que se tornam um passatempo para eles, principalmente nos dias de planejamento ou naquela semana que antecede a reunião com os responsáveis e com a coordenação. Nessa semana damos os jogos, eles escolhem quem fica com qual jogo e as auxiliares ficam de olho por causa das brigas e desentendimentos, eu e outra professora vamos para outra sala que fica vazia por causa da gritaria, isso atrapalha na hora de pensarmos o que escrever em relação ao desenvolvimento dos alunos naquele bimestre, e criança precisa se expressar né. É uma pena você não estar mais aqui, você conseguia ficar com as duas turmas jogando aqueles jogos e eles nem faziam barulho, conseguíamos ficar na sala de aula do lado sem nenhum problema, hoje em dia, as auxiliares ficam loucas e temos que ficar indo na sala de 5 em 5 minutos resolver as brigas.

É até engraçado sabe Amarylis, porque a maioria dos jogos eu não sei as regras, aí tenho que ficar inventando outros jogos, as auxiliares sabem mais ou menos o andar deles. Tem um jogo do sapinho que ele é o mestre de regras diferentes em cada jogada (risos), um das galinhas então, nem se fala, a Hora do Rush eu não pego mais, as crianças não conseguem se concentrar, pegam os carrinhos e ficam jogando na sala, brincando de corrida, e o objetivo dele não é esse né, e como não sei a regra, acabo que nem pego mais. Tem um da salada de fruta que eu amo, dá para trabalhar a contagem com eles, mas eu pego raramente, pois não posso ficar parando minhas aulas para ficar nos jogos né. Agora surgiu a ideia de um projeto de reciclagem, vou pegar alguns jogos que já estão sem peças, com a caixa rasgada, e vou usá-los na reciclagem, ainda não pensei ao certo o que iremos fazer, mas vamos recicla-los, não deve gerar problemas, já que ninguém usa mesmo.

3. Onde ficam os jogos após a retirada do programa?

Os jogos ficam guardados na sala dos professores, em um armário onde guardamos todas as bugigangas dos anos que se passaram, quando estou lá na sala dos professores, vejo muitos alunos do Fundamental I pegando os jogos, mas a maioria dos jogos já estão se acabando, tem um que pegamos que já tá quase dando mofo. Por isso que vou fazer uma reciclagem, vamos mudar, pintar, cortar, ninguém usa mesmo, a não ser o fundamental.

4. Essa metodologia teve algum impacto para sua docência e forma de dar aula?

A Metodologia Mind Lab teve um grande impacto na minha forma de dar aula, passei a dar mais valor ao jogo. Antes eu deixava as crianças brincando o tempo todo no pátio, pois acreditava que eles não conseguiriam entender e seguir as regras dos jogos,

mas com as aulas do Mind Lab, vi que eles conseguem. Agora sempre coloco jogos, esses que tem aqui na sala mesmo, porque é bom que evito acidentes quando eles ficam correndo ou brincando de pique. Um conselho para você Amarylis, de uma professora que já está se aposentando, sempre tenha os jogos e brinquedos na sala de aula, eles são de suma importância para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, e os jogos são uma ótima opção para ocupar a mente deles, aprendi isso nesse Programa MenteInovadora, é uma pena eu já estar no final da minha carreira.

5. Qual sua opinião sobre incorporar no currículo da escola uma disciplina que os jogos de raciocínio com crianças de 4-5-6 anos?

Acho válido, pois os alunos precisam dessas aulas para fugirem um pouco da rotina das aulas. Apesar da prática dos jogos serem na sala de aula mesmo, é um ótimo momento para elas extravasarem e descansarem um pouco a mente, e até dar uma folga para a professora regente, até porque, para ser implementada no currículo, tem que continuar com um professor específico, igual a aula de cozinha, agrícolas, artes, música e educação física, porque se for para o professor regente ficar a frente também dessa aula, acho que fica muito puxado, já temos tantas coisas para abordar e tratar, qualquer coisa, deixa o professor de educação física a frente, já que ele está nessa área de jogos.

Anexo 5 - Questionário feito com a Professora B

1. Você percebeu alguma diferença entre os alunos 4-5 anos expostos à Metodologia Mind Lab e aqueles que não tiveram contato com a mesma?

Os alunos que tiveram contato com as aulas da Mind Lab tiveram desenvolvimento em diversas áreas, entre eles os aspectos relacionados a pensamento lógico, matemático, foram sendo desenvolvidos gradativamente, a questão da análise e interpretação de informações de textos diferentes, ao contexto de cada jogo, tem a questão da elaboração de hipóteses, planejamento de estratégias, o pensamento para futuro, pois tem alguns jogos que eles precisavam prever, criar hipóteses, elaborar hipóteses do que o adversário possivelmente poderia fazer, qual seria a consequência daquilo. Então isso tudo foi sendo desenvolvido neles um planejamento futuro, uma elaboração de possíveis consequências, e a partir daí eles iam traçando estratégias, as melhores estratégias, a comparação disso, a questão das consequências de cada jogada. Então isso eu percebi, que foi melhorando muito, de acordo com cada nível de dificuldade, faixas etárias, e cada jogo ia trabalhando bem essa questão.

E tem também o aspecto do sócio afetivo, porque em diferentes idades, desde a educação infantil até o ensino médio a gente tinha jogos de competição e jogos de parceria. Então assim, nos jogos de competição que era muito nítido era você perceber como as crianças conseguiam lidar com a frustração, que no início era muito difícil, tínhamos muitas situações de conflito, a questão do ganhar e do perder, com a resistência do perder, com a resistência de participar de um jogo de competição, medo da perda e conforme o tempo foi passando, isso foi se tornando mais natural no cotidiano deles. Ai você vai percebendo a criança que tem mais dificuldade de passar por frustração, a criança que lida melhor com isso, a questão sócio afetiva estava muito presente nas aulas, por conta disso. Nos jogos de parceria, entra também o trabalho de equipe, aprender a ouvir e a respeitar a opinião de outras pessoas, de entrar em um consenso em relação a que atitude tomar, a que estratégia poderia traçar naquele jogo, naquela hora, essa questão sócio afetiva também é muito abrangente nessas questões de frustração do jogo mesmo que atualmente é muito difícil lidar essas questões de frustrações do jogo que atualmente é muito difícil você trabalhar com essas crianças o ganhar, o perder. A criança joga vídeo game sozinha e sempre ganha, o trabalhar em equipe também é muito importante e o aprender a perder, porque isso é uma coisa que o projeto prioriza muito, você cumprimenta o seu adversário no início do jogo, você cumprimenta e parabeniza seu adversário no final do jogo. São pequenas atitudes que a gente acha que não, porém no decorrer do processo vai fazendo a diferença, sim para as crianças compreenderem melhor esse processo todo.

2. Os jogos foram incorporados no dia a dia?

Bom em relação ao aproveitamento do projeto na sala de aula em outros momentos, a gente tem aí uma questão, porque eu não era a professora regente eu era responsável só pelo aula da Mind Lab, então eu entrava na sala, ficava cerca de 45, 50

minutos, eu trabalhava especificamente as questões da Mind Lab com os desdobramentos do projeto e as professoras regentes em outros momentos assumiam, mas não sei se elas retomavam as questões trabalhadas em sala comigo, até porque elas não ficavam presentes. O que eu posso dizer é que sim, o projeto dá muita possibilidade de você aproveitar em todas as faixas etárias e áreas da educação, desde a educação infantil até o fundamental, ele dá muita possibilidade de você aproveitar, dá para desdobrar na parte de história, matemática, ciências, português. Porque o material é muito rico, traz textos muito ricos, é um material que se bem aproveitado você consegue fazer um bom desdobramento, e ele alcança uma gama muito grande de trabalho. Aqui não acontecia muito, ele foi pouco aproveitado no meu entendimento, mas quando a professora regente participa do projeto e aplica o projeto, aí sim, ela tem a possibilidade de aproveitar esse trabalho para todas as áreas do desenvolvimento deles, porque o projeto facilita sim isso, tem um movimento muito legal de pesquisa, de contextualização de todos os jogos, a professora regente sabendo aproveitar, ele dá sim a possibilidade de você trazer aquela vivência para mais perto dos outros conteúdos na sala de aula.

3. Onde ficam os jogos após a retirada do programa?

Como a gente encerrou o projeto, os jogos permanecem em uma sala, à disposição de todos os professores que tiveram contato com o projeto ou que tiveram o treinamento desses jogos para aplicação e ainda hoje as crianças que participaram do projeto quando estavam com 5 anos frequentam a sala de professores e levam os jogos para a turma, ensinam os jogos para os alunos novos e para aqueles que não conheciam, os jogos ainda hoje são aproveitados por alguns professores nas salas de aula, principalmente pelos do Ensino Fundamental, sendo uma forma de dar continuidade ao trabalho já realizado.

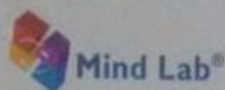
4. Essa metodologia teve algum impacto para sua docência e forma de dar aula?

Em relação ao projeto e a minha docência, teve um impacto muito positivo, eu sou muito orgulhosa por ter participado, até porque eu não conhecia, e tive um envolvimento muito próximo, desde a parte de organização, administração com a empresa, até a parte de treinamento de professores e de aplicação com os alunos. Então eu pude ver o processo todo de perto. Eu sou muito grata, foi muito bom mesmo, uma experiência muito bacana. É muito importante poder ver o desenvolvimento das crianças desde a educação infantil, as crianças de 4 a 5 anos, então foi muito bom participar disso tudo e é uma experiência que fica. Hoje em dia várias escolas já trabalham com isso, conheço colegas de trabalho que tem esse Projeto nas escolas e que ainda o abraçam, eu gostei muito. Tanto de participar da questão direta com os alunos e de poder aprender a perceber de perto a evolução de tudo isso, até a parte da administração, do contato com os colegas e de dar o treinamento. É um projeto que eu acho que vale muito a pena sim, é um projeto que te dá um retorno muito legal, eu ainda aplico na minha docência, mesmo que não com os jogos específicos, mas uso muito os métodos. Ideias, estratégias, conceitos na minha aula, e ele tem um material teórico muito bacana também para o professor.

5. Qual sua opinião sobre incorporar no currículo da escola uma disciplina que os jogos de raciocínio com crianças de 4-5-6 anos?

Olha, em relação as turmas específicas da Educação Infantil, eu acho até bacana, gostei da experiência, mas tudo precisa ser muito bem trabalhado, organizado e orientado. A gente tem na educação infantil uma demanda muito grande também de jogos psicomotores, corporais, não podemos esquecer que na Educação Infantil, as crianças precisam muito do movimento, do corporal, do conhecimento sobre seu corpo. Na maioria das vezes, eu acho bacana você tentar mesclar isso, e trazer um pouco dos jogos de raciocínio para tabuleiros grandes também, pois a criança consegue muitas vezes compreender os jogos com isso, tem também o movimento corporal e atividades psicomotoras, para lugares mais amplos, até você chegar nos tabuleiros menores e jogos de raciocínio com elas. Então eu acho que vale muito a pena, uma vez que você tenha muita atenção a esse aspecto da educação infantil e que você trabalhe com cuidado, não transforme aquilo em uma atividade mecanizada, robotizada, de colocar um início nas regras, eu acho que não é bem por aí, eu acho que você precisa ter um pensamento maior e que abrange toda a questão necessária para a educação infantil, é possível sim fazer e aproveitar, eu acho que a espontaneidade, a questão do ambiente, do corpo, precisa ser levada em consideração também. Mas eu acho que quando bem aproveitado, é possível a gente trabalhar as duas formas juntas, a questão corporal com a do raciocínio, eu acho que o resultado é ainda maior e melhor, se você consegue equilibrar esses dois aspectos

Anexo 6 – Autorização de uso da Metodologia Mind Lab

**AUTORIZAÇÃO DE USO DA METODOLOGIA PARA FINS DIDÁTICOS**

A empresa MINDLAB DO BRASIL COMÉRCIO DE LIVROS LTDA., inscrita no CNPJ/MF sob o nº 10.391.836/0001-18, com sede na Rua Humberto I, nº 220, conjuntos 21 e 22, 2º andar, Vila Mariana, São Paulo/SP, neste ato representada por seu Sócio/Diretor Financeiro abaixo assinado, fornecedora exclusiva no Brasil dos produtos e serviços pertencentes à *Mind Lab Group – Israel*, em especial, no que se refere à metodologia educacional denominada PROJETO MENTEINOVADORA e METODOLOGIA MIND LAB, **AUTORIZA**, tão e exclusivamente para fins didáticos, a aluna Sra. Amarylis Pereira Fonseca, brasileira, inscrita no CPF/MF sob o nº 016.167.382-19, aluna do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, a utilizar a metodologia educacional supramencionada para elaboração de sua monografia para conclusão do curso.

A aluna está ciente de que a presente autorização é para as condições acima referidas, ainda, que o uso indevido do presente instrumento acarretará na aplicação das sanções legais cabíveis, de natureza civil e penal.

Por ser expressão da verdade, firmo a presente autorização que segue assinada por mim, em 02 (duas) vias de igual teor.

São Paulo, 05 de julho de 2016.

MINDLAB DO BRASIL COMÉRCIO DE LIVROS LTDA

Marcos de Melo Ribeiro Junior

MINDLAB DO BRASIL COMERCIO DE LIVROS LTDA
CNPJ/MF - 10.391.836/0001-18
Rua Humberto I, 220, 2º Andar - CEP 04018-030 - SP - São Paulo - Brasil
Phone: 55 11 3474-1777

Anexo 7 – Declaração de estágio

ESCOLA EXPERIMENTAL
CEN CENTRO EDUCACIONAL DE NITERÓI
FUNDAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO

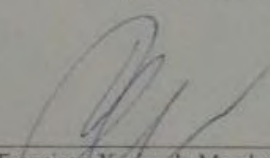
Centro Educacional de Niterói CNPJ: 34.170.472/0010-03
Autorização de Funcionamento: Portaria nº 4991/84 – DAT/SEE
Reconhecimento nº 372/81 – SEE/RJ - Código da Escola: 33055343
www.centrinho.g12.br secretaria@centrinho.g12.br
Rua Itaguaí, 173 - Pé Pequeno - Niterói - RJ CEP: 24240-130
PABX: (21) 2611-0000

34.170.472/0010-03
FUBRAE - CENTRO EDUCACIONAL DE NITERÓI
RUA ITAGUAÍ, 173
LARGO DO MARACUM - CEP: 24240-130
NITERÓI - RJ

DECLARAÇÃO

Declaramos, para fins de comprovação que **Amarylis Pereira Fonseca**, aluna da Universidade Federal do Rio de Janeiro, matriculada no curso de Pedagogia, realizou nesta empresa a título de estágio supervisionado, atuando nos setores da Orientação Educacional e da Educação Infantil, no período de Janeiro de 2014 a Dezembro de 2015, tendo cumprido a carga horária diária de 4 horas, perfazendo um total de 1.600 horas, demonstrando qualidade de trabalho, nível de conhecimento e companheirismo em grupo.

Niterói, 16 de Dezembro de 2015.


José Francisco Xavier de Mendonça
Diretor da UEB
Centro Educacional de Niterói
Diretor da Unidade de Ensino Básico